IDEALE PER GIOCARE, ASCOLTARE MUSICA,
GUARDARE FILM IN HD E NAVIGARE IN INTERNET.
IL MASSIMO DELL’HOME ENTERTAINMENT.
ORA DISPONIBILE IN TRE COLORAZIONI ESCLUSIVE.

Inversione a U

Finalmente abbiamo saputo tutto del lancio di Wii U, a partire da date e prezzi. È quindi arrivato il momento di fermarsi un attimo in questa folle corsa e, prima del lancio, fare il punto della situazione. Non è un passaggio trascurabile o di scarsa importanza, come potete ben capire: stiamo parlando dell'avvento della nuova console da casa Nintendo, la sesta dopo NES, Super NES, Nintendo 64, GameCube e Wii. Sono macchine che, con l'unica eccezione del Cubo, nel bene e nel male hanno segnato la loro generazione e i tempi del gaming in genere. Ora il Wii U.
Devo dire che questa macchina è strana. No, meglio: fa uno strano effetto su di me. Dopo un iniziale entusiasmo, dovuto in parte al desiderio di vedere i giochi Nintendo nella gloria dell'alta definizione (perché, per cortesia, siamo sinceri: i giochi del Wii ormai fanno male agli occhi), era subentrato in me un certo malcontento, uno stato di dubbio un po' ozioso e indefinito che, gradualmente, era andato erodendo la mia fiducia nella (non così tanto) next gen della Casa di Kyoto. Troppo poco e troppo tardi, pensavo. E senza un'innovazione paragonabile alla Revolution del Wii. Già. Ma poi...
Ma poi un sussulto, verso metà settembre, subito dopo gli ultimi annunci. Forse sbaglio, forse sono clamorosamente in errore. Forse la Grande N può farcela, invece, ma con un'operazione più sottile del solito, più difficile, se volete. Ma persino più ardita.
Wii U ha più o meno la potenza di PS3 e Xbox 360, raccoglie l'eredità del Wii, che fondamentalmente incorpora, e propone una "non nuova novità" consistente nel pad tablet che ricorda un po' un iPad al quale sono cresciuti degli stick. Questo all'apparenza. In realtà c'è dell'altro, che non va trascurato. C'è un approccio intelligente all'integrazione con lo schermo televisivo; una fusione con la filosofia social che ha segnato questo inizio di Millennio; c'è, infine, un invito discreto ma seducente al videogioco old style ad accomodarsi sul sofà Nintendo a fianco a Mii, Mario e titoli casual.
La curiosità muoverà i primi milioni di console, curiosità unita alla fede nella N, che è sempre forte e radicata, nel gaming universe. Poi, però, questo traino scemerà. Da quel momento in poi, sarà il lavoro fatto da Nintendo nella progettazione del sistema e del suo lancio e nella gestione del primo anno di Wii U a decretare il futuro di questa sesta console da casa. È mia opinione che, se Nintendo saprà posizionare in modo trasversale la sua macchina prima dell'avvento dei nuovi sistemi Sony e Microsoft, potrà riuscire a bissare il successo planetario del Wii, persino dando vita a un sistema più poliedrico e versatile. Quando i mostri tecnologici arriveranno, non avranno vita facilissima, lo sappiamo: costi alti, nuove TV richieste, una base immensa di vecchie console ancora potenti a fare da zavorra. Sarà dura. Se per allora il Wii U sarà il Wii con in più tutta la forza di una PS3 e un Xbox 360, allora Nintendo avrà davvero vinto. Fino ad allora, the show must go on.

Sommario

Game Republic
143 | Ottobre 2012

ANTEPRIME

50 \\ Assassin's Creed III
54 \\ Far Cry 3
58 \\ Halo 4
60 \\ Remember Me
61 \\ Army of Two: The Devil's Cartel
62 \\ Forza Horizon
63 \\ Fable: The Journey
64 \\ Sacred 3
65 \\ Total War: Rome II
66 \\ Final Fantasy XIV: A Realm Reborn
67 \\ Marvel Heroes

54
Far Cry 3

RECENSIONI

70 \\ Resident Evil 6
72 \\ Borderlands 2
74 \\ Dead or Alive 5
75 \\ Tekken Tag Tournament 2
76 \\ New Super Mario Bros. 2
77 \\ Guild Wars 2
78 \\ PES 2013
79 \\ Secret Files 3
80 \\ Counter-Strike: Global Offensive
81 \\ Transformers: La caduta di Cybertron

36
ZombiU

50
Assassin's Creed III

PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTO NUMERO VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT**

PRIMALINEA

8 Sony all'attacco
Dopo l'acquisizione di Gaikai, Sony delinea una strategia aggressiva e all'avanguardia in vista del futuro lancio della fantomatica PS4!

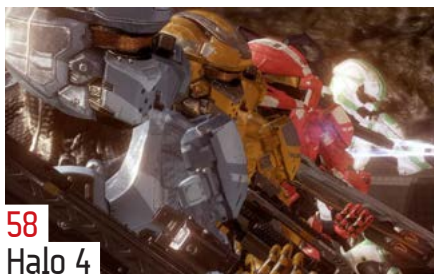
12 Black Ops II a caccia di titoli?
Call of Duty: Black Ops II sembra essere molto più che l'ennesima iterazione di un brand multimilionario. Vi spieghiamo perché.

14 Il museo del videogioco
Tutto sull'apertura del VIGAMUS, il primo museo del videogioco in Italia!

16 Metal Gear Solid: Ground Zeroes
Un filmato e niente è più come prima. Hideo Kojima lascia tutti per l'ennesima volta a bocca aperta presentando al mondo il nuovo capitolo della sua saga più famosa.

17 Un fulmine a ciel sereno
Square Enix ci riprova una terza volta, sperando che questo sia il Final Fantasy XIII che tutti aspettavamo.

18 Primalinea Italy
Anche questo mese tanta carne al fuoco: eventi, annunci e interviste dalla scena videoludica italiana!

20 CVG Cinema e Videogiochi
Il ritorno sul grande schermo di Silent Hill è un'ottima occasione per tornare a parlare di contaminazione tra cinema e videogiochi.

58 Halo 4

SPECIALI

25 40 franchise originali che rivoluzioneranno il gaming
Quando tutti parlano di mancanza di originalità e innovazione, Game Republic vuole riportare la speranza esplorando le 40 nuove IP che vedrete nei prossimi mesi.

36 Mira alla testa
Probabilmente è il gioco per Wii U più atteso: cattivo, divertente e originale, ZombiU ha già conquistato tutti!

42 L'ascesa di Ron Gilbert
Il papà di Monkey Island sta per tornare e Game Republic vi racconta tutto su The Cave, l'avventura che non è un'avventura!

RUBRICHE

84 Indie Republic
La finestra sul panorama indipendente si tinge un po' di tricolore questo mese!

88 GR Mobile e iGR
Ancora una volta, tanti piccoli grandi giochi per i vostri smartphone, tablet, e chi più ne ha più ne metta!

92 Time Warp
In occasione dell'apertura del VIGAMUS, il primo museo del videogioco in Italia, approfondiamo la conoscenza di Dino Dini e Martin Hollis, i primi ospiti confermati per l'evento inaugurale.

104 Columnist
Simone "AKirA" Trimarchi, Eugenio Antropoli e Fabrizio Tropeano, a tutto tondo tra nuove tecnologie e il futuro dell'industria.

108 GR Hotel
Stiamo entrando nella bassa stagione, eppure il nostro hotel è sempre ricco di ospiti, tutti con i loro pareri e opinioni. E voi che dite?

SONY ALL'ATTACCO

La scommessa da 380 mila dollari

→ Dopo l'acquisizione di Gaikai, GR esplora il potenziale del cloud nella PS4 e si domanda come potrà essere la carta vincente in questo mercato in perenne movimento

Essere i primi nei giochi è sempre una scommessa: la storia del medium è disseminata di tecnologie pionieristiche che non sono decollate o sistemi abbandonati rapidamente dai giocatori in cerca di piattaforme migliori ma il rischio sta anche nel non investire affatto nelle nuove tecnologie e lasciare che gli altri ci superino. Sega non si è mai ripresa davvero dall'incidente Dreamcast e solo il successo di Wii ha permesso a Nintendo di salvarsi dopo aver schifato la tecnologia a disco con l'N64. Al momento, in questo mondo post-Apple dove connettività e contenuto sono legge e non basta più avere più potenza nei processori, saranno i rischi che Sony, Nintendo e Microsoft saranno disposti a correre nelle tecnologie next-gen a dare forma al futuro del gioco.
La recente acquisizione da parte di Sony del servizio di gioco cloud-based Gaikai spendendo 380 milioni di dollari è un rischio che ricade in questo discorso. Ma l'inserimento del cloud nell'offerta della PS4 nel 2013 ha un grande potenziale ed è sempre più evidente quanto anche gli altri colossi dovranno seguire la scia di Sony per prosperare nella next-gen. "Soltanto Sony sa davvero perché ha comprato Gaikai," dice il veterano dell'industry Ian Livingstone, "ma è chiaro che per loro le console, in termini di hardware, devono avere vita limitata." Secondo Livingstone si tratta di un passaggio storico inevitabile quello che i giochi faranno alla distribuzione

Contenuti

Le storie top di questo mese...

12 **BLACK OPS II A CACCIA DI TITOLI?**
I segreti del nuovo multiplayer del prossimo Call of Duty. Rivoluzione in vista?

14 **FINALMENTE VIGAMUS!**
Tutti i dettagli sul primo, vero museo in Italia sulla storia dei videogiochi!

16 **METAL GEAR SOLID: GROUND ZEROES**
GR sviscera il primo trailer del nuovo episodio della saga di Hideo Kojima.

Left Ci sono indizi che portano a credere che Sony non abbia bisogno di uscire con una PS4: potrebbe semplicemente creare un network cloud di macchine super potenti organizzate in server e gestire tutta l'esperienza da lì. Data la tradizione è poco probabile ma il potenziale c'è.

digitale. In questo mondo ha senso per le console sviluppare quel senso della connettività di cui Apple è stata pioniera e produrre contenuti assolutamente digitali e si tratta entrambi di segnali di un servizio cloud streaming. "Tutti stanno cercando di produrre l'offerta migliore ed è chiaro che per Sony l'acquisizione di Gaikai sarà un modo per avere l'offerta migliore per attirare i consumatori in futuro", dice Livingstone.

L'inclusione del servizio di cloud gaming nella PS4 e nel PSN prima ancora che Sony sveli la console next-gen, potrebbe rivoluzionare il concetto stesso di console. Non c'è solo il potenziale del download digitale o lo streaming live dei giochi next gen, ma anche la possibilità di giocare (giochi Psone, PS2 e PS3) sui diversi dispositivi Sony. Con Gaikai, il cloud gaming potrebbe diventare l cuore del network Sony, mettendo nelle mani dei giocatori contenuti hardcore e casual su tutti i dispositivi e diventando la piattaforma più interessante per tutti gli sviluppatori next-gen. È qualcosa che Dave Perry, l'uomo dietro Gaikai, identifica come uno dei benefici primari dell'integrazione del sistema cloud in tutti i dispositivi di gioco, non solo nella PS4.

"Tutto il mondo sta cambiando per gli sviluppatori," dice Perry. "Hanno un grado di scelta per le piattaforme su cui lanciare i loro prodotti mai visto prima anche se in definitiva devono raggiungere il pubblico più vasto possibile. Seguiranno chiunque li aiuterà a farsi vedere dal maggior numero di persone possibile." Per

> "Per questo sono entusiasta dell'accordo con Sony, perché ci dà il meglio di due mondi: possiamo avere il cloud e possiamo avere le console"
>
> David Perry, Gaikai

➔Perry è un concetto semplice: gli sviluppatori vogliono fare grandi giochi e raggiungere milioni di giocatori. " Per questo sono entusiasta dell'accordo con Sony, perché ci dà il meglio di due mondi" dichiara Perry. "Possiamo avere il cloud e possiamo avere le console e per me questo è l'ideale."
Anche se Sony non è ancora pronto a specificare come userà Gaikai, Perry è entusiasta dell'accordo oltre la possibilità di contenuti distribuibili su PS4 e Vita. "La situazione è un po' più grande perché Sony ha un suo ecosistema," spiega Perry, che ha concluso accordi con i produttori di TV come LG e Samsung per fornire contenuti di gioco prima dell'accordo con Sony. "Hanno anche altri dispositivi; hanno telefoni, TV, lettori DVD" dice, "e avere un ecosistema completo con in più il cloud per me è interessante". Si tratta di una dichiarazione che raggruppa una serie di immagini prima inimmaginabili, tra cui la possibilità di giocare i giochi retro Sony e i titoli PS4 sulla tv, tramite il lettore DVD/Blu-ray o anche sul telefono. Si aprono interessanti possibilità: cross-play tra PS4, Vita e tablet Sony, browser per PC e portatili lanciati a forte velocità tramite il cloud e sviluppatori che creano giochi che si giocano in modo diversi sulle varie piattaforme.
"Il software deve, fondamentalmente cambiare", dichiara Perry parlando di come gli sviluppatori penseranno ai giochi per il cloud, " e i software devono fare domande. Domanda numero uno è dove girare? Girare su un dispositivo o su un altro? Domanda numero due: cosa è che sto facendo girare?". Secondo Perry i videogiochi dovranno riconoscere i tratti distintivi del dispositivo su cui girano tramite il cloud, adeguando il gameplay a caratteristiche come il touchscreen, la fotocamera e così via. "E terzo, e questa credo sia la cosa più entusiasmante", dice, "quanta potenza mi serve? Al momento i giochi vanno progettati e poi ridotti per adattarsi ai dispositivi e io credo che in futuro si progetteranno giochi che si autoconfigurano in base al dispositivo e usano i sistemi di input a disposizione senza perdere qualità perché in realtà non staranno girando su quel dispositivo".
Si tratta sicuramente di una prospettiva allettante anche se probabilmente non vedremo niente di tutto questo nel primo ciclo di console cloud come la PS4, ma ci sono già migliaia di giocatori entusiasti ed è chiaro che anche i team di sviluppo Sony sono altrettanto felici. Lo Studio Liverpool, uno dei più famosi grazie ai successi della serie WipEout, è tra questi. Il lavoro svolto su Vita con WipEout 2048 l'ha vista integrare in maniera organica le tanto decantate caratteristiche di Vita e il motion control in un gioco hardcore creando il primo titolo cross-play Sony che gira su PS3 e Vita. Anche se Sony non ha fatto dichiarazioni ufficiali su come userà il cloud, parlando con gli sviluppatori è chiaro il suo potenziale.
"Si tratta di un concetto fenomenale, questa cosa del cloud gaming," dice Graeme Ankers, Studio Director di Studio Liverpool. Il suo team vede come sta cambiando il mercato del mobile con l'accento sempre più marcato sulla connettività tra dispositivi e non vede l'ora di abbracciare il potenziale del cloud gaming sia per il cross-play sia per il second-screen sui dispositivi Sony. "È fantastico ed è un'altra delle cose che possiamo fare." Secondo Ankers ci sono ancora molte domande da fare su come questi schermi in più verranno usati nel game design e cosa aggiungeranno all'esperienza di gioco, ma il campo delle possibilità è vasto. "Apre un nuovo mondo di possibilità".
Per Stuart Lovegrove, technical director

Up Sony ha un bel bacino di IP in cui pescare per il cloud e molti giocatori sono entusiasti all'idea di poter giocare i propri titoli preferiti su diverse piattaforme.

Gioca Ovunque
L'ecosistema Sony potrebbe farci giocare letteralmente ovunque

TV
■ Sono anni che Sony com batte nell'arena delle TV. L'aggiunta di Sony Gaikai su quei prodotti trasformerà le TV in centri di svago completi.

PC/Laptop
■ Sembra strano, ma se Sony portasse fino in fondo in concetto di cloud potremmo giocare giochi Sony anche su PC e laptop tramite il browser.

Telefonini
■ La rivoluzione smartphone ha già cambiato il modo di giocare mobile ma un network Sony potrebbe portare nuova carne al fuoco.

Internet TV/Blu-ray/DVD
■ Con il network Sony alimentato da Gaikai, qualunque dispositivo potrebbe diventare una piattaforma di gioco.

Vita
■ Il dispositivo portatile Sony sarà l'avanguardia del comparto mobile del nuovo network con caratteristiche avanzate per i giocatori hardcore.

PS3
■ La PS3 non andrà da nessuna parte anche dopo l'arrivo della next-gen perché sarà il veicolo dei giochi PS4 accessibili tramite Gaikai.

PROBLEMI DI CONNESSIONE

→ Ecco come Gaikai dovrebbe funzionare anche su reti non veloci

Anche se è entusiasmante l'idea di un hub con la PS4 come base nell'ecosistema Sony, manca ancora, in gran parte d'Europa una copertura adeguata che garantisca i 5 Mbit/s necessari. In alcune zone d'Italia infatti mancano ancora le infrastrutture telefoniche e di banda larga per permettere un accesso nazionale alla Rete.
Ma è un problema che secondo Perry Gaikai può risolvere. "Per aiutarvi a capire perché il cloud gaming non è follia, immaginate: se pensate a quanto tempo occorra per produrre un frame di un gioco sul vostro computer, ma se io metto il frame sul cloud e lo faccio girare su un server più veloce posso comprimerlo un po' e a voi arriva grazie al tempo che risparmio. Quindi voi che giocate non vi accorgete della velocità perché sto facendo overclocking del cloud ma alla fine il risultato è che voi giocate perfettamente anche se in teoria su internet dovrebbe essere tutto più lento!". Il team Gaikai ha anche lavorato al fianco di produttori di smart tv per velocizzare la connessione e ridurre la latenza e su una tecnologia secondaria di download progressivo non lineare. In questo modo scaricherete del gioco solo il codice che serve per giocare. Sfruttare insieme questa tecnologia e il cloud gaming per Perry è la soluzione del problema. "Abbiamo i piedi per terra, non siamo matti. Comprendiamo che non tutti nel mondo hanno una super banda, ma è questa combinazione letale che risolverà il problema".

Up Con il cloud Sony c'è la possibilità che ogni dispositivo si trasformi in periferica di gioco.

> "Le società che sono ferme alla tecnologia attuale si stanno scavando la fossa da soli."
>
> Ian Livingstone, life president Eidos

dello studio, che ha aiutato a produrre molte delle idee pionieristiche del cross-play di WipEout 2048 e tutte le possibili applicazioni del cloud Sony sono entusiasmanti. "Ci piace cambiare", dice. "Il punto è questo, è un bene perché ci dà più sfide e ci permette di dire 'Oh, possiamo fare più cose!'". Stu Tilly, il director di WipEout 2048 concorda e, anche se come Ankers riconosce che ci saranno sempre giocatori che vorranno esperienze di alto livello disponibili ora soltanto sulle console più potenti, è anche in grado di immaginare una situazione in cui gli attuali limiti tecnici dei dispositivi mobili non saranno più un problema perché sarà il potente sistema Sony a fare il lavoro pesante. "Per questo tutta la faccenda di Gaikai è interessante e io credo che succederà", dice Tilly. "Ci saranno problemi: ovviamente occorrerà avere una banda larga ovunque, ma almeno a livello di grafica, i giochi saranno prodotti con tecnologia all'avanguardia che verrà nel tempo migliorata ulteriormente. Ci aspettano diverse esperienze entusiasmanti".
Se guardiamo alle possibilità che Gaikai darà a Sony nella PS4 diventano comprensibili le voci secondo cui altri produttori di console stanno guardando a servizi tipo OnLive.
Secondo Livingstone con i giochi che diventano sempre più contenuti digitali e non prodotti, l'idea di un PSN che funziona tra diverse piattaforme e i ci giochi possono girare su qualunque dispositivo collegato in rete ha senso. "La gente dirà che è il denaro che regna", commenta. "Io dico che il contenuto è King Kong, perché una IP può essere giocata su qualunque piattaforma sotto forma di prodotto o di servizio. Non ci sono limiti per i contenuti; la cosa migliore è avere la possibilità di adeguare l'IP su diversi formati". Non è difficile immaginare di giocare una versione particolare di Uncharted 5 o il prossimo Resistance su uno smartphone o un iPad, è questo il futuro open platform che l'idea di Livingstone e il potenziale di Gaikai suggeriscono. "Quelle compagnie che ora lavorano con l'hardware tradizionale, che si trovano in un loro giardino privato", dichiara Livingstone, "si stanno scavando la fossa da soli. Se fossi a capo di Nintendo metterei subito Mario sull'iPad, perché no? La potenza dell'IP Nintendo è straordinaria e la società si sta negando una grossa opportunità".
È chiaro che Sony sta cavalcando l'onda del futuro e potrebbe dare alla PS4 un grosso vantaggio nella corsa next-gen. Ma essere i primi a entrare nel regno del cloud, quantomeno da un punto di vista dei giochi, non basterà a vincere. Secondo Pete Smith, executive producer di LittleBigPlanet, la sfida al gioco connesso in generale sta producendo il contenuto giusto. "Tutti parlano di connettività, ma io credo che, a prescindere dalla piattaforma su cui si lavora, che sia la PS3 o Vita o un telefonino, si deve creare un contenuto costruito appositamente per quella piattaforma", dice Smith. "Con il mobile, non credo che si vogliano creare contenuti equivalenti su PS3 e mobile. Con la tecnologia di oggi potremmo farlo, e sicuramente potremo in futuro, ma non sarebbe giusto, perché le persone usano i dispositivi mobili in modi diversi". Smith è convinto che l'esperienza di gioco debba essere pensata in base a quello che le persone vogliono, che sui dispositivi mobili si configura come un'esperienza più leggera, più 'drop-in drop-out', e se si punta al cross-play si tratta di creare qualcosa che funziona in modo organico con il gioco principale. Per Smith quindi, tutto si concentra sul contenuto anche se in modo un po' diverso ed è quello che gli interessa di più delle possibilità del cloud. "Io credo che possiamo dire che il cloud gaming sia interessante davvero perché farà sì che i giocatori si concentrino di nuovo sul contenuto, per me questo è fondamentale".
Ha decisamente senso parlare con i dipendenti Sony di come la creatività guiderà questa tecnologia sfaccettata e l'approccio dei giganti all'uso di Gaikai, che sia la PS4 o le console di questa generazione. Gli hardcore gamer possono stare tranquilli: non sembra probabile che Sony mancherà di innovazione. "Penso che la spinta principale sarà l'innovazione", dichiara Ankers parlando di cosa pensa Sony farà con Gaikai e il cloud. "Come lo useremo, come lo inseriremo?" dice. "Tutta l'industry dovrebbe essere eccitata da questa prospettiva. Per noi, dal punto di vista del business, è meraviglioso".
Il cloud gaming potrebbe essere la sfida di questa generazione ma se Sony riuscirà, per la società e per i giocatori, la next gen potrà davvero puntare alto.

Right Gli sviluppatori Sony sottolineano il bisogno di far sì che l'esperienza sia adeguata alla piattaforma di gioco.

BLACK IS BACK

BLACK OPS II A CACCIA DI TITOLI?

→ Mentre si susseguono le notizie sull'imminente sequel dello sparatutto futuristico di Treyarch, GR fa due chiacchiere con lo studio parlando di passato, presente e futuro della serie.

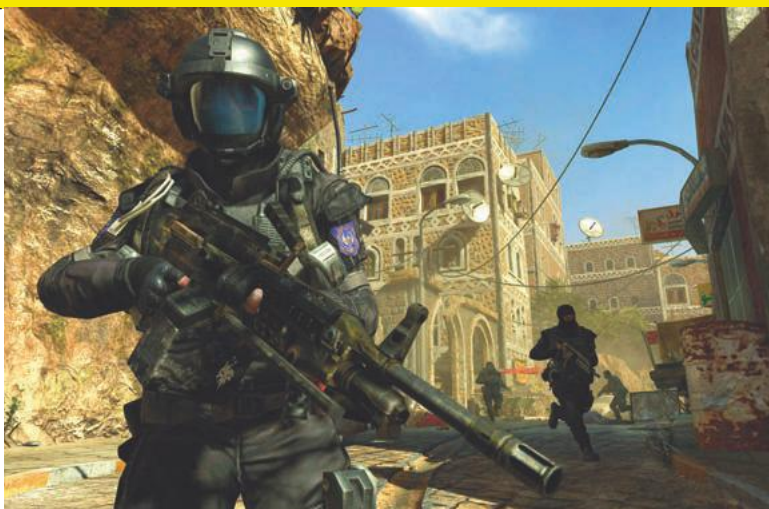
Da giocatori e da sviluppatori, il nostro approccio a una nuova esperienza con Call Of Duty è: "cosa abbiamo fatto prima?" e "cosa farà venire alla gente voglia di giocare ancora?", John Rafacz, director of commnication di Treyarch ci dice.

Giusto, e la serie di Activizion, Call Of Duty, ora deve vedersela per forza con queste domande, visto che è cresciuta ben oltre le aspettative del suo publisher. "Tenendo questo a mente, l'ambientazione del futuro di Black Ops II è solo la manifestazione naturale di dove il gruppo voleva portare il gioco", spiega Rafacz. "Venendo dopo Black Ops, c'erano due o tre cose che hanno contribuito alla decisione. C'era questa specie di storia che volevano raccontare, quello che volevano fare era spingere in avanti la storia e poi c'era la creatività e la varietà nel gameplay usciti fuori dall'esplorazione dell'ambientazione legata alla Guerra Fredda".

Si tratta di qualcosa di cui si è parlato molto con riguardo a COD, ma le voci suggerivano anche che solo Infinity Ward avrebbe potuto portare la serie in quella direzione. Black Ops II, ovviamente, è la dimostrazione che si trattava appunto solo di voci, ma questo non ha fermato Treyarch dall'andare sotto il microscopio soprattutto quando si è trattato di raggiungere un pubblico più vasto. "Quando si parla di esperti, se si parla di fan, sì siamo pieni di esperti e li ascoltiamo. I fan non esitano mai a dirti quello che vogliono e quando ascolti così tante voci diverse le aspettative sono molte e varie da inserire nella stessa esperienza. Quindi in termini di single player, c'è questa storia epica che detta il percorso ma poi c'è sempre la richiesta di innovare ed è qui che si inseriscono le missioni Strike Force. Ci criticavano perché eravamo troppo lineari: ora abbiamo aggiunto la non-linearità al mix. Siamo molto consapevoli delle aspettative che le persone hanno e del bisogno di fare bene quelle meccaniche di base che i giocatori si aspettano. E siamo anche molto consapevoli delle direzioni che vogliono che prendiamo".

Sotto Black Ops II vedrà anche attacchi aerei su suolo americano da parte di aerei americani: punto controverso.

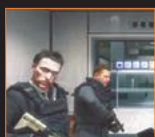
Una decisione di design intelligente, o il frutto di uno sviluppatore che cerca semplicemente di trovare idee che convincano il pubblico che ci saranno delle novità? Difficile dirlo ma è chiaro ce Treyarch ha qualcosa da dimostrare, soprattutto nel passaggio a un ambiente che Call of Duty deve ancora accogliere. "Abbiamo lavorato molto con Peter W. Singer [autore e esperto sugli scenari di guerra del XXI secolo] e cercato di decidere cosa fosse per noi il 'futuro'" spiega Rasacz. "Volevamo che fosse plausibile, qualunque cosa scegliessimo di fare, e che non ci fossero semplicemente alieni e laser. Quando abbiamo parlato con lui la prima volta gli abbiamo fatto vedere le armi, il punto di vista e la storia che avevamo in mente e gli abbiamo chiesto 'è troppo?' Ma la

> "L'ambientazione nel futuro... è solo una manifestazione naturale di dove il gruppo voleva portare il gioco"

Down Nel primo Black Ops era presente un DLC con una mappa deathmatch ambientata in un casino cubano.

risposta di Singer è stata 'Credo che non stiate spingendo abbastanza' e questo ci ha spiazzato un po'. Si tratta di trovare l'equilibrio, ma 13 anni di tempo ci ha dato il beneficio di un avanzamento tecnologico con cui giocare a livello di gameplay". Call Of Duty ha seguito l'idea di "più grosso è meglio è" nei suoi 8 capitoli (Black Ops II è il nono). I primi tre giochi ambientati nella Seconda Guerra Mondiale avevano preso fatti storici e gli avevano dato una mano di spettacolarizzazione, ispirati a film come Salvate il Soldato Ryan, ma rimanendo fedeli all'epoca storica. Con il futuro, anziché seguire gli eventi, Treyarch è libero di sperimentare di più con l'esperienza di gioco e, potenzialmente, dare nuova vita a un modello che presto comincerà a mostrare i suoi anni.
Il primo Black Ops usava il Vietnam nei suoi flashback, mostrando lo stato psicologico danneggiato del protagonista, Alex Mason, seguendo l'idea del veterano folgorato alla Apocalypse Now. Senza ambientazione storica o esperienze pop cult a fare da cornice, Treyarch sarà decisamente sola con Black Ops II.
Recenti filmati di gioco ci hanno mostrato David, il figlio di Alex, che osserva, nel mezzo di una battaglia nella città di LA, nel 2025, un attacco coordinato a Pentagono, Wall Street e Washington. Si tratta, per molti, di una mossa controversa lasciando molti a domandarsi se la serie continuerà ad attirare l'attenzione senza che altri storcano il naso. Si tratta in fondo di una battaglia difficile da vincere soprattutto perché la stampa generalista è facile alla critica e all'accusa.
Ad ogni modo, Black Ops II è diventato il cucciolo di Treyarch alla Modern Warfare.
"Non vorrei vedere Black Ops II come uno spin off, si svolge nell'universo di COD. Call Of Duty ha fatto esplodere alcune aspettative, alcune esperienze e un certo tipo di scontro a fuoco. Dopo World At War, Treyarch era interessata ad esplorare storie nuove ed è qui che è nato davvero Black Ops II, si tratta di un'occasione per spiegare le ali. Quando guardi alla sfida che semplicemente il single player dà, si tratta di muoversi da un luogo a un altro, fare cose diverse e farsi coinvolgere in un gameplay mai visto prima. E abbiamo ancora molto di cui parlare, cose su cui siamo ferrati. Come creativo professionista, si tratta davvero di mettere il tuo lavoro davanti a più persone possibili e far sì che si divertano".
La sfida più grossa per Treyarch sarà sopravvivere alle aspettative del pubblico.

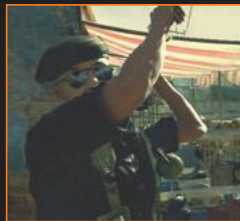
Down Black Ops II invia le sue truppe in Medio Oriente, situazione controversa data la storia recente.

A History of Violence

→ Per voi alcuni dei momenti più controversi di Call Of Duty e la reazione di famosi giornali

Niente Russi

"Bufera su Call Of Duty che permette di massacrare i civili"
"Il vero Call Of Duty: gang del terrore che usano giochi per computer per pianificare indisturbati atrocità online"

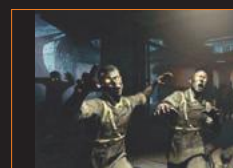
Call of Duty: modern Warfare 3

"Il mondo è furioso con Call Of Duty in cui si ricreano attacchi alla metropolitana"

Call Of Duty: Modern Warfare

"Il pluriomicida norvegese Breivik giocava a Call Of Duty, gioco violento, SEDICI ore al giorno"

"Stiamo creando una generazione di assassini? Sparatutto come Call Of Duty addestrano i giocatori a sparare con armi vere e a colpire alla testa"

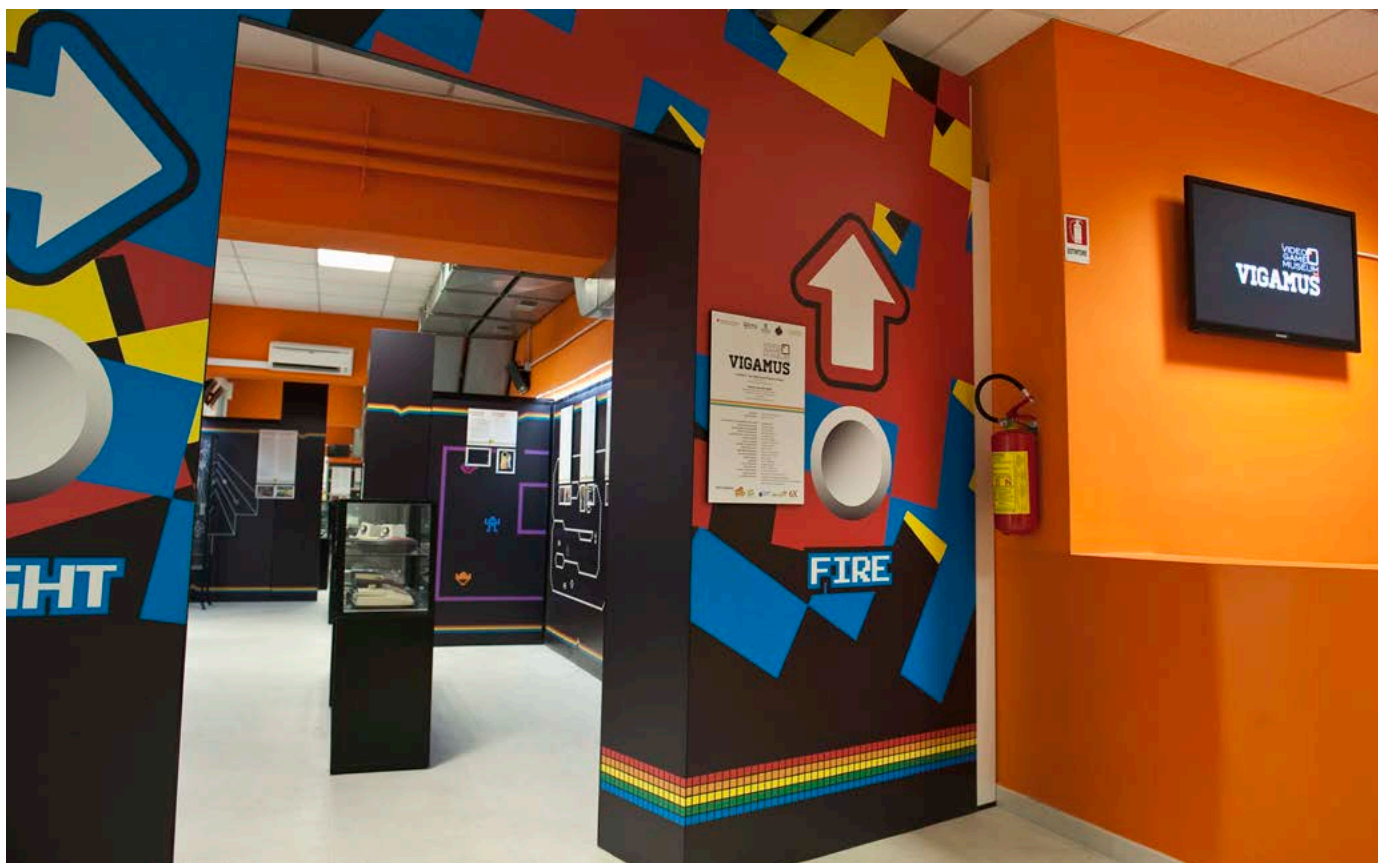
Multiplayer di Call of Duty

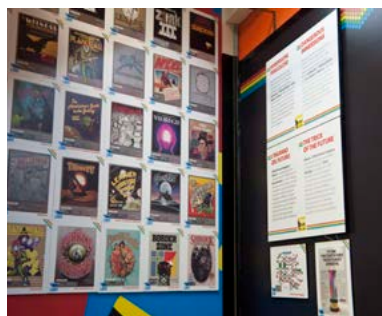
"Gli estremisti islamici usano Call of Duty per pianificare attacchi terroristici."
"Padre, 46 anni, uccide il figlio che l'ha battuto a Call Of Duty"

Zombie

"I bambini diventano zombie"

(STORIA DEL VIDEOGIOCO)

La nascita di VIGAMUS

→ Apre a Roma il primo museo italiano dedicato ai videogiochi

Sulle pagine di Game Republic abbiamo avuto più volte modo di ribadire l'importanza di conservare la memoria storica del videogioco. L'appuntamento mensile con Time Warp dovrebbe essere una testimonianza di questo nostro impegno. Non possiamo quindi non raccontarvi dell'imminente apertura di VIGAMUS, Museo del Videogioco di Roma (www.vigamus.com), prevista per il prossimo 20 ottobre. VIGAMUS si va quindi ad affiancare in Europa al Computerspielemuseum di Berlino, e a manifestazioni globali come la splendida mostra "The Art of Video Games" tenutasi allo Smithsonian American Art Museum di New York. Parlare di videogiochi in chiave culturale non è mai un'impresa facile, ma sono molte le frecce nell'arco di

questo museo che ci fanno sperare in un'operazione capace di rendere veramente giustizia al videogioco e alla sua tanto lunga quanto onorata carriera. VIGAMUS sarà innanzitutto composto da un percorso espositivo, comprendente una serie di pannelli di approfondimento, una retrospettiva video e, naturalmente, i grandi protagonisti: i giochi e le console. Tra queste non mancheranno chiaramente esemplari storici quali il Magnavox Odyssey, l'Atari VCS, l'Intellivision, ma ci sarà spazio anche per curiosità più particolari come il Vectrex o il Virtual Boy. Focus principale del museo è chiaramente il passato del videogioco, per cui sarà possibile ritrovare le vecchie glorie della Golden Age da Computer Space in giù, gli anni indimenticabili del Commodore 64, lo ZX Spectrum, le avventure

■ All'interno di VIGAMUS, Space Invaders farà naturalmente la parte del leone e sarà possibile provare con mano il classico coin-op, proprio come se foste negli anni '70. Il suo arrivo è previsto entro fine novembre.

testuali Infocom e tanti altri ancora. Tra tutti i pezzi che saranno presenti, spicca poi un oggetto unico al mondo: il master disk del leggendario Doom, giunto direttamente dagli studios di id Software, in Texas (vedi box)! Oltre al percorso espositivo, il museo conterrà al suo interno tutta una serie di iniziative ed esposizioni a tema, a cominciare da una mostra di tre mesi dedicata a WRC 3, il nuovo rally game Milestone, di cui saranno esposti nel museo schizzi preparatori e altri asset di lavorazione. Il museo si avvale anche della collaborazione della mitica Taito, con tanto di coin-op originale di Space Invaders spedito via nave dal Giappone, neanche fosse Dracula!
In occasione dell'apertura, si terrà all'interno di VIGAMUS anche la sesta edizione di IVDC, rinominata "Italian Videogames & Digital Contents Conference", che porterà a Roma due grandi personaggi del passato dei videogiochi, ai quali non a caso abbiamo dedicato un nutrito speciale nella sezione Retro di questo mese. Ospite d'onore dell'evento, Dino Dini, inventore di Kick Off nonché indiscusso guru delle simulazioni di calcio old school. Ad affiancarlo, Martin Hollis, lead designer di GoldenEye e Perfect Dark per Nintendo 64. L'idea di fare un museo del videogioco è senza dubbio interessante e ambiziosa, soprattutto in un momento storico come questo dove più che mai la nostra industria ha bisogno di guardarsi indietro per ritrovarsi. Speriamo quindi che VIGAMUS possa riuscire nell'ardua sfida di diffondere la cultura del videogioco, tanto tra i non giocatori che tra i giocatori stessi.

■ Chi è Martin Hollis? Beh, senza quest'uomo non avremmo avuto GoldenEye, e senza GoldenEye (non si ammettono contraddizioni) non ci sarebbe stato Halo. Pensateci.

Doom: la Gioconda del Videogioco?

■ Che cos'è un Master Disk? Nel gergo del game development, si tratta del primo disco in cui viene riversato il codice del gioco, a partire dal quale saranno replicate tutte le copie messe in commercio. Chissà se Carmack e soci avrebbero mai immaginato che, grazie a quel dischetto, in breve tempo si sarebbero ritrovati a contare miliardi di dollari e a scegliere il colore delle loro Ferrari. L'importanza di Doom è assolutamente seminale, se pensiamo alle sue infinite ripercussioni tanto sull'industria dei videogiochi (l'FPS è a tutt'oggi il genere più giocato) che nell'immaginario collettivo.

“IN MEMORIA DI UN PATRIOTA CHE SALVÒ IL MONDO”

Metal Gear Solid: Ground Zeroes

→ L'evento per il venticinquesimo anniversario della monumentale saga stealth del maestro Hideo Kojima si è trasformato nell'occasione unica e magica di annunciare il nuovo capitolo delle avventure dell'uomo dal nome in codice più famoso del videogioco.

Quindici minuti di vita. Quindici minuti di sogni e speranze. Quindici minuti che arrivano dritti al cervello come una boccata d'aria sul pericoloso limite dell'embolia. "Vi ho fatto aspettare, uh?", intona uno Snake ("Naked", però) ben più in là con gli anni rispetto alla fragorosa conclusione dell'incidente "Peace Walker". Uno sguardo che oltrepassa lo schermo e arriva dritto al cuore di un'attonita platea; fortunati astanti di un evento esclusivo imbastito da Kojima in persona, nel cuore della caotica metropoli di Tokyo. Un singolo trailer che gronda stile e passione, come ogni annuncio dell'epica saga ci ha deliziosamente insegnato (viziandoci) nel corso di questi lunghi anni. Un'occasione perfetta per illustrare ai nostri sensi (in delirio) le immaginifiche potenzialità del nuovo Fox Engine, che modella con maestria un'istantanea che riecheggia i toni dell'immortale trailer di Sons of Liberty, e che Konami ci assicura girare su un PC high-end di questa generazione (e quindi lievemente ridimensionato su PS3 e 360). In un quarto d'ora (i cui soli ultimi quattro minuti dedicati al gameplay in real-time) il "maestro dello stealth" dà nuovamente sfoggio della sua innata passione per il cinema, con sequenze d'alto impatto cinematografico e una regia d'autore incalzante e dal ritmo ipnotico. "Dalla FOX nacquero due fantasmi", ci sussurra una scritta in dissolvenza: Snake indossa una tuta con entrambi gli stemmi della MSF (Military Sans Frontierers) e della FOX sulle sue lucide spalle in lattex, mentre nuovi e ignoti nemici sono affiliati a una ben più misteriosa XOF (la stessa volpe è dipinta in modo speculare sulle loro toppe). Lo scontro tra questi due "fantasmi" sembra poi legato a doppia mandata alla Cipher (i Patriots), e tra le vecchie conoscenze ritroviamo il piccolo Chico (Peace Walker) ancora una volta vittima di prigionia e tortura (segregato in una gabbia tra i tendoni di Camp Omega, una zona franca dell'isola di Cuba, e con un curioso potenziamento biomeccanico sul petto), così come la stessa Paz la cui presunta morte viene brutalmente annunciata dall'oscuro e deturpato leader dei "cattivi". Nonostante non ci siano informazioni su quest'ultimo, la similitudine con abbigliamento e volto (per quanto in gran parte ora bruciato) di mr. Hot Coldman appare piuttosto evidente; raccomandandosi di portare i suoi saluti al capo quando il piccolo Chico farà ritorno a casa, lascia intuire un qualche tipo di (intimo) precedente con lo stesso Naked Snake. E sì, dovrebbe ritrovarsi seppellito da diversi metri d'umida terra al tempo di questo imprecisato "post peace walker", ma la sua non sarebbe certo la prima "morte apparente" della saga. Il filmato introduttivo chiude infine i preliminari con un piano d'attacco in salsa "cavallo di Troia" ai danni di MSF (e FOX), con il presunto sopravissuto dell'attacco a Mother Base datato 1974 ora alla guida dei suoi uomini in un raid aereo, anticipando il nostro arrivo e la "solo mission" di Big Boss (che gravita attorno al recupero di Chico e Paz). E quando il sipario si alza sull'esigua sezione giocata mostrata da Konami, Metal Gear Solid: Ground Zeroes svela un inaspettata natura "Open World" che ci permetterà di prendere possesso di jeep e veicoli di terra, oltre che richiamare elicotteri incaricati di scortarci da una parte all'altra della mappa di gioco. Sebbene lo spettacolo finisca (come al solito) fin troppo presto, ci svegliamo dall'ipnosi kojimiana in preda a convulsi spasmi d'astinenza; e ogni ulteriore commento a questo punto è superfluo. "Snake is back on FOX".

Tra i tanti misteri ancora senza risposta riguardo a Ground Zeroes, c'è lo stesso periodo storico: dall'equipaggiamento di Big Boss sarebbe però lecito supporre che siano passati diversi anni da Peace Walker (1974).

Coocon sarà ancora una volta al centro delle vicende narrate.

(UN FULMINE A CIEL SERENO)

Lightning Returns: Final Fantasy XIII

→ Square-Enix torna sotto i riflettori mostrando a tutti il nuovo e ultimo capitolo delle avventure di Lightning!

Sono poche le saghe che possono vantare 25 anni di storia e di successi sulle spalle, e Final Fantasy è sicuramente una di queste. Per questo motivo non stupisce che, nell'ambito dell'evento dedicato al venticinquesimo anniversario della serie, la casa dei Chocobo abbia annunciato un nuovo capitolo dedicato alle avventure di Lightning. Il setting scelto dal team di sviluppo è ancora una volta il pianete di Coocon, ma stavolta sarà limitato alle sole isole fluttuant di Novus Partus, situate sopra il Sea of Chaos. La struttura sarà quella di un gioco action-open world e, stando a quanto dichiarato dagli sviluppatori, avrà solo un finale. Torna in questo nuovo capitolo della serie una tematica re-introdotta già con FF XIII-2, ossia quella della manipolazione temporale/viaggi nel tempo. Interessante il fatto che alcune nostre azioni influenzeranno lo scorrere del tempo, aumentando così le possibilità della protagonista di salvare il mondo dall'imminente catastrofe. L'intero avventura, dunque, si prospetta nel vero senso della parola una lunga corsa contro il tempo per cambiare il corso di una storia già scritta. Nonostante sia stato mostrato ben poco, gli sviluppatori hanno assicurato una maggior varietà delle armi e un notevole miglioramento sotto il profilo puramente tecnico.
Il ciclo giorno-notte influenzerà il comportamento di PNG e negozi, inoltre anche il numero di incontri casuali con i mostri dipenderà non poco dallo scorrere delle ore nel mondo di gioco. Queste nuove aggiunte in termini di gameplay, per quanto non rappresentino qualcosa di innovativo, sono comunque un'iniezione di novità per una delle serie più famose della scuola ruolistica orientale. Ultima nuova feature svelata dagli sviluppatori è un'integrazione coi social network permessa da Facebook, anche se di questa particolare implementazione non è stato svelato ancora nulla. Una delle poche cose certe, quindi, è l'anno di uscita, visto che Lightning Returns: Final Fantasy XIII sarà disponibile in un generico 2013.

Essendo un capitolo incentrato solo su Lightning, la presenza degli altri comprimari non appare così scontata.

GTA V NEL 2013?

GTA V nel 2013?

→ Dopo il trailer dell'anno scorso non se ne sente più parlare, che GTA si sia impantanato?

La segretezza l'anticipazione e l'ambiguità che circondano l'uscita di ogni nuovo gioco Rockstar sono sempre stati parte del fascino enigmatico del team. Ma, anche se finestre di sviluppo allungate e uscite spostate sono all'ordine del giorno per Rockstar dopo LA Noire, Red Dead Redemption e Max Payne 3, i fan cominciano a spazientirsi per la mancanza di informazioni sul molto atteso nuovo capitolo di Grand Theft Auto.
Rockstar ha annunciato GTA V via Twitter a ottobre 2011, aggiungendo poi un trailer che confermava l'ambientazione nella città di Los Santos e alludendo al tema della crisi economica e della vita fatta di eccessi di alcuni privilegiati. Tanto è bastato per mandare in brodo di giuggiole e in tachicardia i fan che si sono lanciati in mille supposizioni. E anche se il fiume di voci, smentite e bufale ha sorpreso un po' tutti, il silenzio di tomba di Rockstar comincia a sconvolgere i fan.
"Che succede con GTA V?" ha chiesto qualcuno sul sito ufficiale nella sessione aperta di domande e risposte di luglio. "Perchè non ci dite niente?" ha chiesto un altro utente preoccupato. "Siamo impegnati a lavorare sul gioco!" ha risposto all'inizio Rockstar, prima di aggiungere. "Come già detto, spesso abbiamo avuto lunghi periodi di pausa tra le uscite. E continueremo così in futuro".
A parte le chiacchiere da forum, lo studio ha distribuito due immagini che illustrano il dettaglio incredibile dei paesaggi di Los Santos (costruita a partire da LA) e la natura selvaggia della California. Ma, questi piccoli update hanno solo aumentato i timori che Rockstar potrebbe attraversare un periodo difficile nello sviluppo su (è il caso di ammetterlo) uno dei giochi più attesi di sempre. Che queste immagini immateriali e deludenti siano il segnale di uno sviluppatore che cerca tempo.
Secondo i report, lo sviluppatore avrebbe modificato gran parte degli aspetti del motore proprietario RAGE (Rockstar Advanced Game Engine) per adattarlo alle specifiche del sequel. Non sorprende dato quello che abbiamo visto nei due screenshot che mostrano quanto effettivamente il progetto sia ambizioso (è il più grande GTA della storia, con una mappa immensa e meccaniche sociali profonde). Anche parte del team di Max Payne 3 passerà a lavorare su GTA.
Un'uscita entro il 2012 è molto improbabile, date le assenze sia all'E3 sia alla Gamescom. Anche se per alcuni analisti si potrebbe uscire intorno a maggio 2013 (in linea con la tradizione inaugurata di recente da Rockstar), è più probabile che il gioco scivoli ancora più in là. "Ci dispiace che troviate la cosa frustrante", ha sottolineato Rockstar nella sessione di domande e risposte, "ma per favore, comprendeteci, non lo facciamo perché non ci importa dei fan, li odiamo o non li rispettiamo. Il contrario! Lo facciamo perché vogliamo diffondere solo notizie al 100 % esatte e perché vogliamo che la maggior parte delle sorprese le vediate quando giocate.
"Tutto quello che ci importa è che vi divertiate quando giocate e che vengano diffuse solo informazioni corrette", continua il post. "Non siamo ancora nella posizione di mostrare più del trailer e non lo faremo per un po'". Queste ultime parole faranno male ai fan. Sempre poco probabile che uscirà qualche altra informazione prima della fine del 2012 (per non distogliere dalle grandi uscite natalizie). Non c'è dubbio che Rockstar opera in modo misterioso e ci vorrà un po' prima di vedere se l'ambizione dello studio è stata ripagata. Per ora dobbiamo accontentarci di supposizioni, rumor e altre fughe di notizie finché Rockstar non alzerà il sipario sulla sua opera magna.

Passo falso

→ Rockstar sulle fughe di notizie

■ DURANTE LA SESSIONE di domande e risposte lo studio ha risposto a una domanda sulle presunte fughe di informazioni sulla storia.
"Ora che abbiamo annunciato GTA V non mancheranno, fino all'uscita e anche oltre, voci infondate, immagini finte, rumor e speculazioni. Di norma non confermiamo o neghiamo nulla semplicemente perché sono troppi. Metà di quello che circola non lo capiamo neanche. Lasciamo ai fan, a voi, decidere se siano cose vere o meno. Partite dall'idea però che se non è scritto su questo sito o non lo avete sentito da noi probabilmente non è la verità, o non è tutta la verità".

"Non siamo nella posizione di mostrare più del trailer al momento e sarà così per un po'"

a cura di Eliana Bentivegna

MASTER CHIEF, HO BISOGNO DI TE...

Halo torna, e lo fa in grandissimo stile!

Un inizio che promette scintille

A pochi giorni dall'uscita dell'attesissimo Halo 4, gli studi di Microsoft hanno accolto i giornalisti nella loro sede di Milano per far testare con mano il tanto atteso titolo per Xbox 360. Game Republic ha così potuto avventurarsi nella prima missione del gioco, da cui è rimasta letteralmente stregata. L'azione è partita con il relitto di nave e una scritta: "Anno 2557. 4 Anni 7 mesi e 10 giorni dopo la stasi di Master Chief". L'inquadratura è poi passata all'interno della stanza dove si trovava il nostro eroe e dove è comparsa una Cortana visibilmente scossa che ha esclamato: "Svegliati Chief, ho bisogno di te". È così che l'eroe di Halo torna in azione, scoprendo fin da subito che la nave non è più sicura ed è stata attaccata da un nemico non identificato. La nostra prima missione sarà quella di andare nella sala di comando e riattivare gli scudi, e da lì sarà un crescendo di emozioni: affronteremo due ondate di Covenant, correremo sul ponte per riattivare la plancia di lancio dei missili, e una nave Covenant sospesa sopra alla plancia non tarderà a scaricare un altro esercito di nemici. Ma Master Chief è inarrestabile, e riesce infine a distruggere la nave avversaria: peccato che qualcuno lì fuori non sembra averla presa bene e attiverà un raggio gravitazionale in grado di aprire una breccia enorme nello scafo e di attirare a sé qualsiasi cosa... Diremmo che il materiale è sufficiente per farci venire l'acquolina in bocca fino al prossimo mese!

Down Uno dei più grandi eroi di tutti tempi è tornato, più forte e determinato di prima! Qualcosa a lui molto caro è in pericolo e la posta sarà più alta di quello che si immagina...

Disney si prepara per Natale

→ Con l'evento "Natale a settembre" la Disney ha mostrato di avere già le idee ben chiare: sul mercato possiamo già trovare Ribelle - The Brave, tratto dall'omonimo lungometraggio Disney/Pixar; il 25 ottobre arriverà Principesse Disney: Magica Avventura a fare la gioia di tutte le bambine; il 21 novembre riprenderemo i panni del nostro amato Topolino con l'attesissimo Disney Epic Mickey 2: L'Avventura di Topolino e Osvald, mentre i possessori del 3DS potranno giocare con il loro beniamino in Disney Epic Mickey: Il Potere della Magia.

Guild Wars 2: l'evoluzione delle gilde

→ A sette anni di distanza dall'originale, è finalmente arrivato su PC l'atteso seguito Guild Wars, presentato lo scorso 4 settembre da ArenaNet e Ncsoft. Il titolo è stato presentato da Simon Schuchtrup, PM italiano per NCSoft, che ha raccontato tutte le novità dell'MMO, tra cui le cinque razze giocabili e le modalità di combattimento PvP e persino WvW (mondo contro mondo). I risultati ottenuti dal gioco al lancio sono davvero impressionanti: Guild Wars 2 è uno dei must play di questo autunno.

(LE INTERVISTE DI PRIMA LINEA ITALY)

CHRISTOPHE BERRARD

→ Managing Director NAMCO BANDAI Partners Italia

Da luglio è il Managing Director di Namco Bandai Partners Italia. Può raccontarci la sua esperienza nel settore?

Se vi dico che sono entrato nel settore dei videogiochi ai tempi di Driver 2 e Unreal Tournament, non definitemi un "dinosauro" del settore! [ride] Ho cominciato dopo l'acquisizione del publisher americano GT Interactive da parte di Infogrames a inizio 2000. Dopo un paio di anni alla guida del dipartimento finanziario dell'headquarter, nel 2004 ho assunto una posizione più indirizzata al business, diventando responsabile finanziario di Atari Francia. Successivamente, nel 2008, il mio ruolo è stato esteso ad altre consociate di Atari, compresa l'Italia. Nel 2009, sono passato a Namco Bandai Partners, quando Atari ha deciso di cedere la sua rete distributiva a Namco Bandai.

Quali sono le sue aspettative sulla crescita di Namco Bandai Partners nel prossimo anno e dell'industria in generale?

L'intero settore sta vivendo un momento molto particolare, in cui il mercato sta cambiando sempre più le sue strategie e necessità. Sono sicuro che Namco Bandai ha preso la direzione giusta, con una strategia incentrata soprattutto sulla qualità, sulla diversificazione e sulla partecipazione della community. Abbiamo appena lanciato Tekken Tag Tournament 2, un brand storico per la nostra società, e a breve metteremo sul mercato un nuovo One Piece, un nuovo Dragon Ball e un nuovo Naruto. Inoltre stiamo collaborando con terze parti di primo livello come Codemasters. Lanceremo Ni No Kuni, un'opera di Studio Ghibli e Level 5, che nel mondo dei videogiochi sono sinonimo di altissima qualità, e stiamo lavorando a stretto contatto con Paramount nel nuovo progetto di Star Trek per il 2013.

Si avvicina il Natale e Namco Bandai Partners si contraddistingue da sempre per videogiochi indirizzati ai teenager. Quali sono i vostri titoli di punta per le imminenti festività?

Non posso che concordare. Oltre ai titoli già menzionati, ricordiamo a tal proposito Dragon Ball Z Budokai HD Collection, Ben 10 Omniverse e F1 Race Stars, un nuovo e incredibile progetto di Codemasters. Il 21 novembre uscirà anche Le 5 Leggende, il videogioco basato sull'omonimo film della DreamWorks. Per il target femminile lanceremo invece Winx Club: La Magica Festa delle Fate per DS. Insomma, una line-up invernale dedicata ai più giovani davvero incredibile!

CVG news

→ Interferenze e contaminazioni

SNAKE ON THE SCREEN

Dopo anni di false partenze, in occasione del suo 25esimo anniversario è stato finalmente reso ufficiale: Metal Gear arriverà sul grande schermo per mano della Columbia Pictures, supportata dal produttore di film di supereroi Avi Arad. Certo, con oltre 20 giochi alle spalle, una trama estremamente intrecciata e la complessa visione del suo creatore Hideo Kojima, la saga non sembra di facile trasposizione cinematografica. La scelta di chi si prenderà l'onore e l'onore di dirigere la pellicola è ancora oscura, ma si vocifera che a Kojima non dispiaccia il regista della trilogia di Batman Christopher Nolan... Noi incrociamo le dita

DA DEXTER A DEXTER

L'attore Keith Carradine, conosciuto tra le altre cose per il suo ruolo di agente speciale Frank Lundy nella serie tv Dexter, interpreterà la parte del cattivo nel prossimo stealth di Square Enix, Hitman: Absolution, in uscita il 20 novembre. Curioso che Carradine avrà proprio il nome di Blake Dexter, probabilmente il più malvagio avversario che l'Agente 47 si sia mai trovato ad affrontare. Una coincidenza? Forse. Quella di Hitman: Absolution è comunque la prima incursione di Carradine nel mondo dei videogiochi; l'attore, oltre che nel telefilm di James Manos, Jr., ha recitato infatti solo in qualche altra pellicola come Dollhouse, e nello show televisivo Spider-Man.

STAR WARS A PICCOLE DOSI

In una recente intervista il general manager della BioWare Matt Bromberg ha fatto sapere che il team di sviluppo di Star Wars: the Old Republic non si riposa mai e ha promesso che ogni sei settimane saranno disponibili aggiornamenti sostanziosi per il gioco come nuove Warzone, Flashpoint e Operation (i classici dungeons). Il lancio del free to play, inoltre, arriverà questo autunno: che sia un tentativo di EA e LucasArts per rimediare allo scontento dei giocatori fan della serie fantascientifica, molti dei quali avevano abbandonato il titolo originale proprio a causa della scarsità di contenuti?

LA SECONDA È LA VOLTA BUONA?

Silent Hill: rivelazione tridimensionale

→ Speranze e paure per l'atteso sequel tratto dal gioco Konami

Il 2012 non verrà ricordato solo come l'anno dei cinecomics. Nel suo piccolo, infatti, anche il genere dei film tratti dai videogiochi ha avuto molto da dire: dal live di Ace Attorney all'ultimo (in senso definitivo?) capitolo della saga di Resident Evil, Retribution, fino a Ralph Spaccatutto, i videogiochi stanno vivendo una nuova era cinematografica, confermata dagli annunci relativi ad Assassin's Creed e Metal Gear. I produttori tentano così di ripetere il miracolo compiutosi grazie alle pellicole tratte da fumetti, anche se l'impresa sembra piuttosto ardua. È indubbiamente interessante la sperimentazione del genere e i risultati ottenuti, più incoraggianti di quelli del passato, così come non può lasciare indifferenti il fatto che diversi titoli meritevoli possono avere, ora, una loro, specialissima, occasione. È il caso di Silent Hill, brand nato da ispirazioni cinematografiche (da David Lynch al noto Allucinazione perversa) e già portato al cinema - suscitando reazioni contrastanti tra critica e appassionati - da Christophe Gans nel 2006, con un film che sapeva ben riproporre le atmosfere della serie ma che, come spesso accade in questi casi, frullava troppi elementi della fonte di ispirazione distaccandosene in più punti. A distanza di ben sei anni arriva ora il sequel, realizzato da Michael J. Bassett (Solomon Kane) e che si preannuncia ancor più disturbante del precedente grazie ai moderni VFX e alla stereoscopia nativa, che se ben sfruttata potrebbe letteralmente immergere gli spettatori nelle angoscianti atmosfere della silente cittadina americana.

Il regista si professa appassionato della serie, che avrebbe giocato e analizzato in toto già prima di essere assegnato all'incarico. Al Comic-Con di San Diego ha affermato di voler proseguire con il caratteristico stile grafico del gioco riprodotto nel film, ma con più attenzione ai personaggi e alla storia, rendendola comprensibile a tutti pur rimanendo ancorato alla trama del titolo originale. Il film si ricollega, per quanto può, al primo capitolo della serie, riportando in scena alcuni personaggi già visti (interpretati dai medesimi attori): seguiremo principalmente la storia di Heather Mason (Adelaide Clemens), che alla vigilia del suo diciottesimo compleanno si reca a Silent Hill per inve-

stigare sui suoi misteriosi e terrificanti incubi e sulla scomparsa del padre Christopher (un ritrovato Sean Bean). Segnaliamo, tra gli altri, la new entry Kit Harington - star del serial Game of Thrones - nei panni di Vincent. Tra le fila delle mostruose creature dell'Otherworld confermate dal trailer, invece, abbiamo l'immancabile Pyramid Head e le sanguinose Infermiere, mentre a curare le musiche sarà Akira Yamaoka, storico musicista e sound producer della serie (e dunque una garanzia).
Un progetto uscito quasi in sordina, quello di Silent Hill: Revelation 3D, ma con delle buone premesse, che speriamo non vengano smentite da un approccio troppo action agli avvenimenti.
Marco Lucio Papaleo

Left Michael J. Bassett si professa un grande appassionato della serie di Konami, ma il suo Solomon Kane ha lasciato piuttosto delusi. Che sia giunto il momento del riscatto con Silent Hill: Revelation 3D?

(CIAK SI GIOCA)

Tron

→ La prima sfida cinematografica al videogioco

Se WarGames affrontava i videogiochi con un approccio quasi realistico (insomma, può capitare che per sbaglio si stia giocando alla guerra sul serio!), Tron è stato il primo film che, già nel 1982, non solo cercava di riprodurre un ambiente videoludico, ma anche di elaborare una visione dello sviluppo del virtuale che si sarebbe rivelata straordinariamente azzeccata. Il film, uscito nel 1982 e diretto da Steven Lisberger, raccontava la storia di un programmatore di computer, Kevin Flynn, che veniva inavvertitamente risucchiato dal suo stesso software; una volta dentro il gioco doveva affrontare una serie di sfide, aiutato dai personaggi di Tron e Yori, per tornare nel mondo reale. La pellicola, che ottenne due candidature all'Academy Award ed enorme successo al botteghino e presso la critica, ha poi dato vita, nel 2010, al sequel Tron: Legacy, che ha visto ancora una volta recitare nei panni di Flynn il premio Oscar Jeff Bridges.
Chi ha perso questa perla della cinematografia videoludica deve assolutamente recuperarla: oggi gli effetti speciali e l'ambientazione virtuale, realizzata con immagini in wireframe, faranno sorridere, ma l'idea dietro la pellicola di Lisberger è geniale e dimostra tutta la visionarietà del cinema e dei 'creativi' (come sono chiamati i programmatori nel mondo di Tron) all'inizio degli anni '80. Il computer ha dato vita a una Rete di relazioni, dove personaggi virtuali s'incontrano, si sfidano, s'innamorano e muoiono abbandonati tra i bit, e il confine tra reale e virtuale è un'effimera sicurezza.
Voto: ★★★★☆
Eliana "Faith" Bentivegna

Down Il titolo Tron proviene, secondo quanto affermato dal regista Steven Lisberger, dalla contrazione della parola 'electronics'.

(FILM IMPOSSIBILI)

Star Wars 1313

→ L'action sci-fi non passa mai di moda, soprattutto se targato Star Wars

Con una data di uscita non ancora definita, Star Wars 1313 fa trepidare il mondo dei videogiocatori fin dal suo annuncio all'E3 2012. Il gioco, in uno stile che si distacca dai precedenti titoli della LucasArts con un'esperienza più lineare e meno free-roaming, mette in luce il lato più oscuro del mondo di Star Wars. Il giocatore vestirà infatti i panni di un cacciatore di taglie del pianeta Coruscant, che con armi improbabili cercherà di smascherare una cospirazione criminale. Il titolo, basato su combattimenti mozzafiato che mixano sapientemente cutscene e sequenze di gioco, sarà quindi "molto più simile ad un giro sulle montagne russe preconfezionato", nelle parole del Creative Director Dominic Robilliard.
Un gioco simile non sarebbe difficile da portare sul grande schermo, visti gli elementi da action sci-fi che lo contraddistinguono. Certo, si tratta pur sempre del franchise fantascientifico più importante della storia del cinema, per cui non andrebbe preso alla leggera. Nei panni del protagonista vedremmo bene una stella in ascesa come Joseph Gordon-Levitt (Inception, Il Cavaliere Oscuro – Il Ritorno) che, se finora abbiamo ammirato in ruoli prettamente positivi, mostrerà presto il suo lato oscuro in Looper. Mentre il regista potrebbe essere proprio un Christopher Nolan (col rischio di un'eccessiva 'oscurità' della pellicola, ma col peso introspettivo che merita) o un Ridley Scott (per un'azione claustrofobica senza troppe implicazioni psicologiche). Ah, giusto, qualcuno propone anche George Lucas...
Eliana "Faith" Bentivegna

Up Di Star Wars 1313 si è visto finora ben poco, ma l'action puro che lo contraddistingue e l'ambientazione fantascientifica che gli fa da sfondo si prestano estremamente bene a una trasposizione cinematografica adrenalinica e ricca di effetti speciali.

40 FRANCHISE ORIGINALI CHE RIVOLUZIONERANNO IL GAMING

BEYOND: TWO SOULS
THE LAST OF US
WATCH DOGS
FORTNITE
SLEEPING DOGS
BLACK KNIGHT S
PROJECT P-100
PAPA & YO

THE LAST GUARDIAN
DISHONORED
DEVIL'S THIRD
KILLER IS DEAD
CYBERPUNK
CRIMSON DRAGON
TIME & ETERNITY
SUPER TIME FORCE
DUST 514
HAWKEN

SANGUE FRESCO

Il panorama dei videogiochi è veramente contaminato solamente da sequel e dalle stesse vecchie idee? Qualche cinico commentatore potrebbe avervelo fatto credere, ma la verità è molto più ottimistica. Il prossimo anno vedrà nascere molte nuove IP e idee fresche che meritano di essere inserite nella vostra lista dei desideri oggi stesso. Abbiamo deciso di selezionarne 40 tra le più promettenti. E anche se alcune hanno dei numeri nel titolo, nessuna di queste è un sequel…

La relazione tra Joel ed Ellie è un elemento chiave sia della storia che del gameplay in The Last Of Us

THE LAST OF US

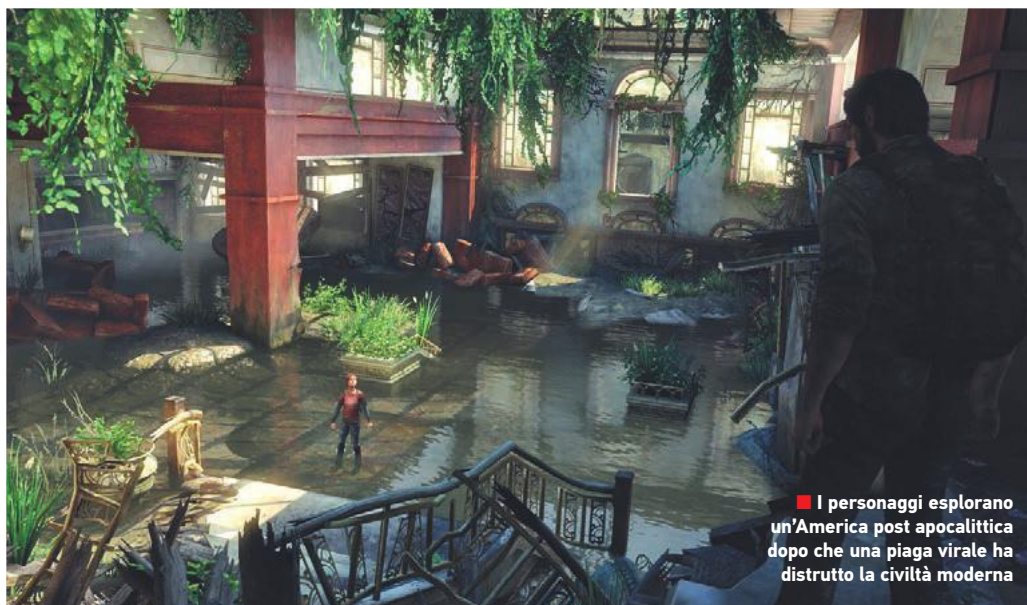
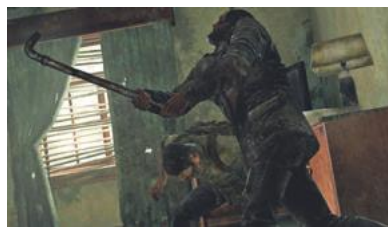
Formato: PlayStation 3 **Prodotto:** Sony **Sviluppo:** Naughty Dog **Uscita:** Primavera 2013

1 Crash Bandicoot. Jak and Dexter. Uncharted. Naughty Dog è il re quando si tratta di creare nuove IP dal successo sicuro. Ci siamo seduti con il lead designer, Neil Druckmann, per vedere se The Last Of Us seguirà questa tendenza…

Quanto è difficile allontanarsi da Uncharted pur mantenendo gli elementi che lo hanno fatto diventare un successo?
È una sfida interessante… Abbiamo sempre voluto fare qualcosa di nuovo e Sony ci lascia molta libertà. Quando ci è stata data l'opportunità di fare un nuovo gioco, potevamo fare qualsiasi cosa avessimo voluto ed eravamo molto attratti da quest'idea di The Last Of Us e sviluppare questo gioco intorno ai due personaggi ci ha permesso di creare un survival action davvero unico. Nello stesso tempo, Naughty Dog è conosciuta per la storia e per lo spingere al limite la capacità grafica di ogni console e piattaforma, combinando la narrazione al gameplay, e questi sono elementi che faranno sempre parte di un gioco di Naughty Dog… Quando la gente metterà le mani su The Last Of Us giocherà con qualcosa di veramente unico.

Credi che sia rischioso lanciare nuove IP ora che la vita della PlayStation 3 sta per finire?
Penso che sia sempre rischioso lanciare nuove IP sulle console… Ancora una volta, parlando del lavorare per Naughty Dog, la gente ci conosce e si aspetta certe cose quindi i fan sanno il tipo di esperienza che potrebbero avere e quindi il nostro lavoro è di mantenerla sempre fresca e di continuare a sorprenderli. Anche se è così tardi, abbiamo ancora qualche asso nella manica e alcuni dei più brillanti sviluppatori dell'intera industria, stiamo sviluppando un intero motore di illuminazione che darà alla gente una visuale come non ne hanno mai viste in un gioco prima d'ora. Ci sono ombre sfumate come non ne avete mai viste e abbiamo sviluppato da zero una nuova IA. Stiamo spingendo per una IA intelligente e sveglia, che attacchi in gruppo, che vi sorprenda e vi affianchi e vi faccia sentire come se steste combattendo altri esseri umani.

È evidente che Naughty Dog ha una formula perfetta per creare nuove IP. Qual è il segreto?
Credo che il segreto sia scegliere cose che ci appassionano veramente. Dopo ogni progetto, non diciamo mai che ne faremo un sequel. Quando abbiamo finito Uncharted, nessuno ha mai parlato di fare Uncharted 2. Ci siamo seduti e abbiamo discusso su cosa potevamo fare con Nathan Drake o cosa potevamo fare con questa cosa che lo renderà unico e ci terrà motivati… Vuoi iniziare e finire, lavorare fino a tardi ed essere preso da quello che stai facendo ed è così che abbiamo iniziato con The Last Of Us. Ci abbiamo messo dei mesi per trovare l'idea e coltivarla, trovare questi personaggi e alla fine ci siamo innamorati di Joel ed Ellie e del viaggio che stavano per compiere. Il segreto è che stiamo realizzando il gioco che vogliamo giocare e non ce n'è nessun'altro come questo là fuori, così dobbiamo tutti farci il sedere in modo da poterci giocare.

IL SEGRETO È CHE STIAMO FACENDO IL GIOCO A CUI VOGLIAMO GIOCARE E NON C'È NESSUN ALTRO GIOCO COME QUESTO LÀ FUORI

I personaggi esplorano un'America post apocalittica dopo che una piaga virale ha distrutto la civiltà moderna

Ci sono anche delle pressioni, però, dai produttori, per esempio, che vogliono vedere quanto possono guadagnarci sul lungo periodo?
C'è sempre molta pressione per fare un sequel, specialmente quando qualcosa che hai fatto ha avuto successo… È difficile fare una storia che si regga da sola? Si, ma ancora, lavorare per Naughty Dog ci da un vantaggio perché abbiamo una base di fan fedeli che verrà e sarà almeno interessata. Se sei meno conosciuto probabilmente è più difficile e siamo sempre aperti a fare dei sequel. Possiamo dirvi che il viaggio che Joel ed Ellie intraprendono… non siamo amanti dei cliff-hanger. Questa storia si conclude alla fine di The Last Of Us.

Come potete assicurarci che con tutta l'enfasi posta sulle grandi difficoltà incontrate dai due personaggi, non si tratterà solamente di una missione di scorta?
Ellie deve essere molto capace per non farla diventare una missione di scorta. Una delle prime decisioni su cui abbiamo sbattuto la testa quando abbiamo iniziato è stata: date a Ellie degli ordini? Le dite di prendere un mattone e di lanciarlo? La chiamate per aiutarvi e lei viene a colpire qualcuno alla schiena? Questo per noi diventa molto meno interessante perché così lei era più un automa che un personaggio. Quindi per noi la cosa era, come possiamo renderla un personaggio convincente che possa sorprendervi? Quello che avete visto alla demo dell'E3, per esempio, con Ellie che lanciava il mattone, è una cosa dinamica che può accadere in ogni momento se le capita di trovarne uno. Se finite i proiettili e lei ne ha la possibilità, vi aiuterà.

Detto questo, avete mai pensato di inserire un'intera campagna cooperativa?
Sì, ci abbiamo seriamente pensato e ci abbiamo pensato anche per qualcuno dei vecchi Uncharted, ma ci abbiamo rinunciato per quanto ci limita con la storia e i personaggi… Per esempio, se giocate in coop, Joel non può restare solo. I personaggi non possono restare separati più di tanto e questo riduce le sorprese che potete avere durante la storia. Non vogliamo che sia uno di quei casi in cui giocate con un amico dicendo 'Ok, nasconditi lì, prendi quel mattone, quindi quando attacco quel tizio giragli intorno e lancialo'. È una cosa del tipo, vedo il mio compagni lì, non vedo Ellie e questo, per noi, fa perdere il succo del gioco: la relazione tra questi due personaggi in cui non sapete per niente cosa succederà o in che stato emozionale si troverà Ellie.

Aspettativa: 9

PER I FAN DI: Uncharted, The Walking Dead, Fallout 3

The Wonderful 101

Formato: Wii U **Prodotto:** Nintendo
Sviluppo: Platinum Games
Uscita: Novembre 2012

2 **Tutti quelli che si lamentano che Nintendo non ha nuove idee o nuovi personaggi in serbo per Wii U non stanno guardando abbastanza attentamente.**

Tuttavia vi perdoniamo per non aver notato questo. Non c'era alla presentazione di Nintendo all'E3 e quel nome, forse un titolo temporaneo, non suscita molto interesse. Ma con Platinum Games (Bayonetta, Metal Gear Rising: Revengeance) al timone, l'ex Project P-100 è un titolo che ogni giocatore dovrebbe tenere d'occhio.

Questo particolare gioco di Platinum Games è stato diretto e prodotto da Hideki Kamiya e Atsushi Inaba, la stessa coppia che ha creato Viewtiful Joe per Capcom, e le somiglianze tra i due colorati giochi di supereroi sono evidenti, almeno da un punto di vista visivo. Mentre il gameplay è completamente differente. Questo gioco action strategy ha degli elementi di Pikmin: vi aggirate per una città e reclutate civili, trasformandoli in supereroi prima di unirli alle vostre masse di truppe e quindi li controllate come una cosa sola. Un gesto del GamePad trasforma i vostri supereroi in un oggetto, come un pugno gigante o una pistola per combattere, o una scala umana o un gigantesco aereo di carta per attraversare l'ambiente.

Durante il nostro limitato hands-on con Project P-100 c'è stato comunque abbastanza tempo per confermare che la verve di Platinum per l'originalità e il divertimento è ancora viva. Ma c'è anche la sensazione che c'è ancora molto da imparare su questo nuovo, intrigante, gioco.

Aspettativa: 9

PER I FAN DI: Viewtiful Joe, Pikmin, Little King's Story

SANGUEFRESCO

CRIMSON DRAGON

Formato: Xbox 360 **Prodotto:** Microsoft **Sviluppo:** Grounding **Uscita:** Autunno 2012

3 **Kinect potrebbe non aver mantenuto tutte le promesse, ma se c'è una cosa che ha fatto bene fino ad ora, è presentare nuove IP al mondo.** The Gunstringer, Child Of Eden, Dance Central e Diabolical Pitch sono tutti stati creati per il Kinect e questa tendenza sembra continuare con Crimson Dragon, che potrebbe essere il miglior gioco per Kinect. Child Of Eden è uno dei migliori usi del Kinect che abbiamo visto fino ad ora e questo sembra avere un gameplay molto simile, combinato con la qualità estetica di Panzer Dragoon.
Il creatore di Crimson Dragon Yukio Futatsugi ci dice, "La cosa che preferisco è che posso creare un nuovo gioco hardcore per Kinect. All'inizio il Kinect è stato lanciato solamente con giochi facili, sport casuali ecc. Ma in Crimson Dragon, dopo aver finito il gioco, si sbloccheranno una modalità 'difficile' e missioni difficili. Questo è il vero Crimson Dragon. I nemici attaccano più velocemente ed è importante sapere quale abilità usare."
Una decade dopo l'ultimo Panzer Dragoon, siamo più che pronti ad accettare la sfida.

Aspettativa: 7

PER I FAN DI: Panzer Dragoon, Child Of Eden, Phantom Dust

TIME & ETERNITY

Formato: PlayStation 3 **Prodotto:** Namco Bandai **Sviluppo:** Image Epoch **Uscita:** Autunno 2013

4 **Se siete impressionati dall'aspetto di Ni No Kuni di Level-5 allora preparatevi per essere spazzati via da Time & Eternity.** Se Ni No Kuni usa una brillante tecnica di cel-shading per replicare l'aspetto dei suoi filmati in stile anime, Time & Eternity usa una reale cel animation durante l'intero gioco, anche nel gameplay in real-time 3D. Come il team ci sia riuscito non possiamo nemmeno immaginarlo, ma i risultati sono così irresistibilmente incredibili che proprio non ci importa.
Il gioco vede come protagonista una ragazza di nome Toki che soffre di un disturbo da personalità multipla. In battaglia questo si traduce nella trasformazione che vede una rossa Toki con in mano un fucile cambiare nella bionda Towa che combatte a suon di pugni nelle situazioni di grande pericolo e di poca energia. Quindi sembra proprio che possiamo aspettarci un sistema di combattimento brillante proprio come l'impressionante aspetto visivo.

Aspettativa: 6

PER I FAN DI: Ni No Kuni, Tales of Vesperia, Valkyria Chronicles.

BRAVELY DEFAULT: FLYING FAIRY

Formato: 3DS **Prodotto:** Square Enix **Sviluppo:** Silicon Studio **Uscita:** Ottobre 2012

5 **Square Enix è conosciuta per i suoi giochi dai titoli stupidi ma, per quanto strano possa sembrare, Bravely Default ha senso.** In questo JRPG di stampo classico, i giocatori possono adottare tre diversi stili di combattimento: normale, coraggioso e default. Un po' come era in Dragon Quest IX, questi aumentano i poteri dei vostri personaggi ma sono anche usati in relazione allo stile degli avversari, rendendo le battaglie più tattiche che in molti altri giochi. Regole di battaglia a parte, Bravely Default attirerà per il modo in cui cattura il feeling dei giochi di Final Fantasy prima di FFVII, specialmente con un mondo che somiglia a quelli di FFIII e IV così come un Job system ripreso da FFV. Sviluppato da Silicon Studio, gli sviluppatori che ci hanno portato il nostalgico 3D Dot Game Heroes, Bravely Defalut è sicuramente nelle mani giuste.

Aspettativa: 7

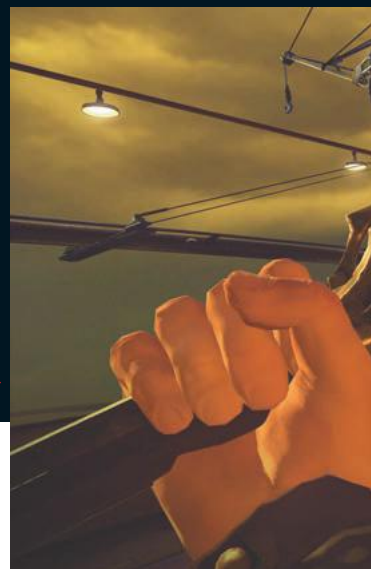
PER I FAN DI: Final Fantasy: The 4 Heroes Of Light, Dragon Quest IX, Final Fantasy V

DISHONORED

Formato: PlayStation 3, Xbox 360, PC **Prodotto:** Bethesda Softworks **Sviluppo:** Arkane Studios **Uscita:** Ottobre 2012

6 **Nonostante le sue enormi storie, creazioni mostruose e cacciatori di conigli, il personaggio principale di ogni gioco epico di Bethesda è stato il mondo stesso.** Lo scenario steampunk e neo-Vittoriano di Dishonored potrebbe non rispecchiare la dimensione da togliere il fiato di Skyrim o della zona contaminata di Fallout, ma il suo ambiente scuro e vigoroso non è da meno. Un piccolo distretto della città di Dunwall fornisce una moltitudine di possibilità al protagonista dalla maschera di metallo Corvo per raggiungere uno dei suoi bersagli da assassinare. Potete scegliere di possedere uno dei topi che infestano i vicoli malsani, che vi permetterà di avere accesso a passaggi più piccoli, o potete semplicemente scalare gli edifici come un parkour e guadagnare un punto di vantaggio verticale. Le missioni sono lineari, concentrate sull'ambiente, ma ognuna offre una varietà di modi per esplorare e facilitare i diversi stili di gameplay. Superficialmente, Dishonored pende verso lo stealth, ma i combattimenti sono sporchi, viscerali e soddisfacenti per coloro che si buttano nell'azione tutta spada e magia. Le teste volano, i topi rosicchiano la carne di un corpo appena ucciso e le abilità sovrannaturali forniscono un vantaggio senza mai abbassare il livello di difficoltà. È giusto dire che Dishonored è sulla buona strada per essere una bestia rara: un gioco che sia quello che voi volete che sia.

Aspettativa: 10

PER I FAN DI: Deus Ex, BioShock, Thief

KILLER IS DEAD

Formato: Xbox 360, PlayStation 3 **Prodotto:** Kadokawa Games **Sviluppo:** Grassopher Manufacture **Uscita:** Fine 2013

7 **Un altro gioco fuori di testa per Grassopher Manufacture. Killer Is Dead** ha le sue somiglianze con i precedenti giochi di Grassopher (la spada laser di No More Heroes, il tema dell'assassino a contratto di Killer7) ma è un titolo tutto nuovo. La storia parla di un Esecutore il cui lavoro è quello di uccidere criminali di 'livello S' in giro per il mondo.

Gli ambienti variano da una città futuristica ad antichi tempi Giapponesi con i fiori di ciliegio che volano con il vento. Se gli artisti di Grassopher sono capaci di raggiungere il livello di dettaglio e bellezza che si vedono nei concept art allora Killer Is Dead sarà se non altro un gioco bello da vedere.

Aspettativa: 8

PER I FAN DI: Killer7, Lollipop Chainsaw, No More Heroes

RODEA THE SKY SOLDIER

Formato: Wii, 3DS Prodotto: Kadokawa Games **Sviluppo:** Prope Uscita: ?

8 **Quando Yuji Naka ha lasciato Sega per creare il suo studio, lo ha fatto in parte per riconquistare la libertà creativa** che aveva durante gli anni d'oro del Sonic Team nelle ere di Saturn e del Dreamcast. Per un certo verso ci è riuscito con nuove IP e nuove idee.

Rodea sembra un progetto dei sogni per i fan di Naka. È evidente che richiama molto l'azione volante di NiGHTS Into Dreams e la combina con una certa azione da sparatutto arcade. Il gioco in realtà è stato completato ben un anno fa ma è rimasto sugli scaffali del produttore Kadokawa Games, senza alcuna spiegazione. Il nostro sospetto è che il crollo del mercato di Wii abbia fatto rivalutare Rodea al distributore. Quindi speriamo almeno che la versione per 3DS veda la luce del giorno insieme ad un porting per Wii U del gioco per Wii.

Aspettativa: 7

PER I FAN DI: NiGHTS Into Dreams, Kid Icarus: Uprising, Sin & Punishment

BEYOND: TWO SOULS

Formato: PlayStation 3 **Prodotto:** Sony **Sviluppo:** Quantic Dream **Uscita:** Fine 2013

9 **David Cage è un uomo con una missione. Con tre giochi all'attivo** (Omikron: The Nomad Soul, Fahrenheit e Heavy Rain) il CEO di Quantic Dream ha passato la sua vita con un solo obiettivo: padroneggiare l'arte della narrazione cinematografica in una forma interattiva. Con ogni gioco ha compiuto degli enormi passi in avanti e Beyond: Two Souls sembra essere altrettanto importante.

Quando abbiamo intervistato Cage a proposito di Heavy Rain, il designer ci aveva detto che gli attori di Hollywood ancora non erano convinti sui videogame perché la tecnologia ancora non permetteva di mostrare le loro performance attraverso le maschere di gomma dei personaggi. Ma con Heavy Rain la corrente ha iniziato a cambiare. LA Noire di Rockstar ha attirato famosi attori e li ha usati eccezionalmente bene e ora Ellen Page (Inception, Juno) ha preso il ruolo da protagonista in Beyond, il suo viso è stato replicato in modo così vicino alla perfezione che il suo personaggio e le sue emozioni possono avere un ruolo centrale. Cosa fondamentale, Beyond fa anche dei balzi in avanti nell'interattività. Mentre l'attenzione sarà sempre posta sull'influenza del giocatore sulla storia, una meccanica di possessione simile a quella usata in Ghost Trick dovrebbe aprire delle significanti opportunità per il game design.

E, sapete un cosa? È la quarta nuova IP di fila di Quantic Dream. Quanti altri sviluppatori hanno fatto lo stesso?

Aspettativa: 8

PER I FAN DI: Heavy Rain, The Walking Dead, Ghost Trick: Detective Fantasma

SLEEPING DOGS

Formato: PlayStation 3, Xbox 360, PC **Prodotto:** Square Enix **Sviluppo:** United Front Games **Uscita:** 17 Agosto

10 **Anche se è disponibile già da un po', Sleeping Dogs rimane una delle nuove IP più interessanti dell'anno in corso.** Activision ha annunciato il gioco come una nuova puntata della serie True Crime prima di bidonare il progetto a metà sviluppo, solo per farne acquistare i diritti da Square Enix poco tempo dopo. Quindi, mentre Activision lo aveva infilato all'interno di un franchise più grande, il senior producer Jeff O'Connell ci ha informati che l'idea iniziale è sempre stata di farne un prodotto originale. "Abbiamo realmente iniziato a svilupparlo come una nuova IP già nel 2007", spiega. "Volevamo fare qualcosa di diverso in termini di meccaniche e renderle più profonde e più godibili che in ogni altro open world urbano là fuori." È un'impresa ambiziosa per lo studio meglio conosciuto per ModNation Racers. United Front non solo ha creato ad arte una fedele riproduzione di Hong Kong, ma gli sviluppatori hanno anche bilanciato molte meccaniche di gioco complicate per consegnare un'esperienza di gioco completa. "Quello che volevamo fare era creare un mix continuo tra il combattimento, le sparatorie, la guida e quindi i combattimenti in auto," dice O'Connel. "Non è un compito facile, ma credo che ci siamo riusciti grazie all'incredibile talento del gruppo di designer che abbiamo messo insieme. Abbiamo presto designer da Bully di Rockstar, dalla serie Need For Speed e ragazzi che avevano lavorato anche su altri giochi open world, come Il Padrino o Mercenaries. Quindi abbiamo un gruppo perfetto di persone con esperienza che hanno unito le loro menti e creato un sistema senza scuciture."

PER I FAN DI: Grand Theft Auto, Stranglehold, True Crime

SHOOTMANIA: STORM

Formato: PC **Prodotto:** Ubisoft **Sviluppo:** Nadeo **Uscita:** Settembre 2012

11 **L'inimitabile serie di giochi 'Mania' per PC di Nadeo rende orgogliosa se stessa per la sua stravagante creatività e ShootMania:** Storm non si discosta da questo aspetto. I fondamentali del gioco sono meno semplici di come sembra: i giocatori sono equipaggiati con una pistola, una barra di energia che si svuota dopo due colpi e devono catturare la base nemica in ognuno dei livelli generati dagli utenti. Il ritmo incalzante e le abilità meschine sono reminiscenze da Quake, inondate di colori vivaci, con i giocatori vestiti con una tutina al neon in stile Tron. Dove questo differisce con il precedente titolo Mania di Nadeo TrackMania, è il fatto che il gameplay stesso è reso più interessante dalla creatività degli utenti.

Aspettativa: 7

PER I FAN DI: Quake III, TrackMania, LittleBigPlanet

CYBERPUNK

Formato: PC **Prodotto:** ND **Sviluppo:** CD Projekt **Uscita:** Fine 2013

12 Seguendo il successo della serie The Witcher di CD Projekt, il prossimo titolo dello studio si basa sul classico GDR cartaceo degli anni ottanta di Mike Pondsmith Cyberpunk. Mentre ci sono ancora pochi dettagli su questo adattamento, CD Projekt ha affermato che il gioco sarà una nuova IP rivolta al crescente mercato dei GDR maturi, quindi mentre vi potete aspettare una generosità di petti femminili, ci si concentrerà anche su una narrazione non lineare e sulle profonde meccaniche del GDR. Sono i primi giorni di sviluppo, ma data l'impressionante maestria che lo studio ha dimostrato con i due The Witcher, il brillante fantasy di Pondsmith Cyberpunk è in mani sicure.

Aspettativa: 9

PER I FAN DI: The Witcher, Deus Ex: Human Revolution, Syndicate

RETRO CITY RAMPAGE

Formato: Wii, Xbox 360, PlayStation 3, PC, PS Vita **Prodotto:** D3 Publisher **Sviluppo:** Brian Provinciano **Uscita:** Estate 2012

13 La sfacciata lettera d'amore di Brian Provinciano all'industria dei videogiochi è più che solamente una parata di strizzate d'occhio adulatorie e riferimenti ingegnosi agli eroi dei giochi. Sì, Bomberman, Grand Theft Auto e The Legend of Zelda ricevono tutti le dovute riverenze, ma le velate allusioni del gioco a Ghostbusters, Guerre Stellari e Il Cavaliere Oscuro si affiancano ai tributi al retro gaming. Rivestito di gloria a 8-bit, ogni riferimento alla cultura pop viene preso in giro e riverito in uguale misura. Ma l'open world di Provinciano è più che una semplice esibizione di nostalgia: è anche una decostruzione degli stereotipi e dei luoghi comuni diffusi in tutta l'industria.

Aspettativa: 9

PER I FAN DI: Grand Theft Auto, Metal Gear, The Legend Of Zelda

SUPER T.I.M.E. FORCE

Formato: PC **Prodotto:** Capybara Games **Sviluppo:** In-house **Uscita:** Fine 2012

14 **Se il gioco di Capybara Superbrothers: Sword & Sworcery era un gradevole esperimento e Might & Magic: Clash Of Heroes HD** un piacevole ibrido tra Puzzle Quest e Advance Wars, cosa dobbiamo aspettarci allora dalla sua ultima creatura, Super T.I.M.E. Force? Beh, innanzitutto un feroce sparatutto a scorrimento. Ma, naturalmente, c'è molto di più sotto i pixel infuocati sparati per lo schermo ad una velocità impressionante. Il gioco lancia al giocatore sfide impossibili, facendolo morire e riapparire assieme alla sua precedente incarnazione. Alla fine, dopo parecchi tentativi falliti, combatterete assieme alle molte versioni del vostro personaggio, trovando la potenza di gruppo necessaria per superare la brutalità della missione. Rivestito in uno stile chic a 8-bit, è pensato per frustrare ed esaltare allo stesso modo.

Aspettativa: 7

PER I FAN DI: Contra, Braid, Superbrothers: Sword & Mastery EP

BLACK KNIGHT SWORD

Formato: Xbox 360, PlayStation 3 **Prodotto:** Digital Reality **Sviluppo:** Grassopher, Digital Reality **Uscita:** Fine 2012

15 **La seconda collaborazione tra la costante Grassopher Manufacture e Digital Reality,** Black Knight Sword, è un'altra offerta digitale che combina il particolare stile dei primi con la sensibilità Western dei secondi. Il rip-'em-up a scorrimento laterale possiede un'estetica unica, con una presentazione in stile teatro di carta giapponese (l'azione rimane statica, mentre lo sfondo si muove dietro il giocatore). Beh, non dovete aspettarvi niente di meno da Grassopher.

Aspettativa: 6

PER I FAN DI: Strider, Mega Man, Clockwork Knight

DUST 514

Formato: PlayStation 3 **Prodotto:** Sony Online **Sviluppo:** CCP Games **Uscita:** Fine 2012

17 I giocatori stanno ansiosamente aspettando l'espansione dello sparatutto in prima persona legata all'MMORPG EVE Online. Dust 514 sarà connesso al server condiviso di Eve Online, permettendo ai giocatori dei entrambi i giochi di interagire immediatamente, quindi per esempio le truppe di Dust 514 possono chiamare i giocatori di EVE Online per fornire un bombardamento circolare durante una schermaglia. Se la scommessa di CCP pagherà, aspettatevi una colossale comunità di giocatori come nessun'altra.

Aspettativa: 8

PER I FAN DI: EVE Online, Starhawk, Star Wars: Battlefront

HAWKEN

Formato: PC **Prodotto:** Meteor Entertainment **Sviluppo:** Adhesive Games **Uscita:** 12 Dicembre

18 **Lo sviluppatore indipendente Adhesive Games** ha sviluppato un gioco di combattimento tra mech molto coraggioso. Questo enorme sparatutto multiplayer vede come protagonisti dei robot giganti che si muovono pesantemente sotto il controllo del giocatore, ma senza sacrificare la fluidità del combattimento.

Aspettativa: 6

PER I FAN DI: Unreal Tournament, MechWarrior, Steel Battalion

THE UNFINISHED SWAN

16 **Formato:** PlayStation 3 **Prodotto:** Sony Sviluppo: Giant Sparrow **Uscita:** Inizio 2013

Non è tutto bianco e nero con The Unfinished Swan. Un gioco che promuove un concept semplice (lanciare sfere di vernice su un paesaggio bianco, formando figure che guidano il giocatore attraverso il mondo) e che utilizza il chiacchierato controller di movimento Sony, Move, The Unfinished Swan è più che un'interessante tech demo. L'attenzione viene attirata dall'aspetto artistico che domina il design, ma uguali cura e attenzione sono state rivolte alla musica, affiancando lo stravagante, fiabesco mondo a una tensione minacciosa. Ovviamente, Sony ha la bocca cucita sui dettagli, eccetto un paio di secchiate di rosso per aiutare a definire questo nuovo misterioso mondo.

Aspettativa: 7

PER I FAN DI: Portal 2, Flower, Datura

RYSE

Formato: Xbox 360 **Prodotto:** Microsoft **Sviluppo:** Crytek **Uscita:** Estate 2013

19 **È uscito dai radar dei videogiocatori velocemente dopo il suo annuncio all'E3** del 2011, ma Ryse è vivo e scalciante. Infatti, dovete essere sia vivi che scalcianti per giocare con questo attaccabrighe della Roma antica solo per Kinect.

Aspettativa: 6

PER I FAN DI: Shadow Of Rome, God Of War

SANGUEFRESCO

SKULLS OF THE SHOTGUN

Formato: Xbox 360, PC, Windows Phone **Prodotto:** Microsoft **Sviluppo:** 17-Bit Uscita: Autunno 2012

20 **In superficie, Skulls Of The Shotgun non è altro che un interessante gioco di strategia** a turni che sembra ispirarsi ad Advanced Wars. Può essere giocato sull'XBLA, Windows 8 e Windows Phone, al punto che potete continuare la stessa partita su un formato prima di riprenderla su un altro e questo potrebbe essere l'inizio di qualcosa di grande per Microsoft.

Aspettativa: 8

PER I FAN DI: Advanced Wars, Naked War, Warrior's Lair

DRAGON'S CROWN

Formato: PlayStation 3, PS Vita **Prodotto:** Atlus **Sviluppo:** Vanillaware **Uscita:** Inizio 2013

21 **In pochi avrebbero immaginato che Atlus si sarebbe soffermata su un'idea avuta nel 1999**, ma il director George Kamitani ha la chiara intenzione di andare controcorrente. Pensato dopo l'uscita del dimenticato gioco per Saturn Princess Crown, Dragon's Crown continua a vivere nel passato provando a far resuscitare il genere del picchiaduro a scorrimento laterale, vivacizzato abbastanza grazie, come sempre, a un pizzico di sano GDR.

Aspettativa: 7

PER I FAN DI: Golden Axe, Streets Of Rage, Murasama: The Demon Blade

DEVIL'S THIRD

Formato: PlayStation 3, Xbox 360 **Prodotto:** ND **Sviluppo:** Valhalla Game Studios **Uscita:** ?

22 **Dopo aver recentemente chiuso i rapporti con THQ ma con la promessa di un'uscita nel 2013, il Devil's Third di Itagaki** resta uno sparatutto in terza persona che potrebbe tagliarsi una fetta di una torta molto redditizia. Oltre al poter contare sulle molte basi che il genere ha da offrire, Valhalla Game Studios spera di poter mescolare più meccaniche di azione per renderlo più vario di quanto siamo abituati. Se avrà successo, nessuno può dirci cosa Itagaki potrebbe fare dopo Ninja Gaiden. Il vero genio apparirà quando questo controverso developer deciderà di rivelarci di più.

Aspettativa: 6

PER I FAN DI: Gears Of War, Ninja Gaiden, Dead Or Alive

LITTLE INFERNO

Formato: PC, Mac, Wii U **Prodotto:** Tomorrow Corporation **Sviluppo:** In-house **Uscita:** Inverno 2012

23 **Dai designer di World Of Goo e Henry Hatsworth arriva un altro misterioso puzzle game**, per cortesia della nuova casa indipendente Tomorrow Corporation. I giocatori devono usare un caminetto per bruciare, beh, tutto quello che possono per aiutare a scongelare una Terra ghiacciata. Aspettatevi una sublime combinazione di design ingegnoso e risate ironiche per affrontare questo viaggio nelle notti fredde.

Aspettativa: 8

PER I FAN DI: World Of Goo, Henry Hatsworth, Stacking

GONE HOME

Formato: PC **Prodotto:** Fullbright Company **Sviluppo:** In-house **Uscita:** Inizio 2013

24 **Fresco fresco da Fullbright Company, un nuovo studio formato** da sviluppatori che hanno lavorato a giochi come BioShock e XCOM, arriva Gone Home, un gioco di avventura angosciante e d'atmosfera. Avanzando con la storia e l'indagine, che si sveleranno man mano che giocate, sembra essere inquietante proprio come pensate.

Aspettativa: 9

PER I FAN DI: BioShock, Myst, LA Noire

SOUL SACRIFICE

Formato: PS Vita **Prodotto:** Sony **Sviluppo:** Marvelous/Sony **Uscita:** Primavera 2013

25 **Non è facile seguire le fortune di Mega Man, Dead Rising e Onimusha**, ma l'ex impiegato di Capcom Keiji Inafune ci sta provando con Soul Sacrifice. Questo fantasy dark, in cui giganteschi mostri si strappano intere parti del corpo, come raccapriccianti spine dorsali, per diventare più potenti, di sicuro ha le capacità per attirare l'attenzione. Ora speriamo che mantenga le promesse fatte dal pedigree del suo creatore.

Aspettative: 7

PER I FAN DI: Monster Hunter, Dark Souls, Golden Sun

PROJECT HAPPINESS

Formato: ND Prodotto: Rising Star Sviluppo: ToyBox Inc Uscita: Inizio 2013

26 **Il creatore di Harvest Moon Yasuhiro Wada ha rivelato questo nuovo titolo all'E3** con le parole cruciali, "la violenza è noiosa". Per questo, lo scopo di questo gioco è di far sentire il giocatore il più positivo possibile, con una musica piacevole (dal compositore di Final Fantasy Nobuo Uematsu), ambienti idilliaci e meccaniche di gameplay costruite attorno l'amicizia e la collaborazione. "Project Happiness non è stato pensato solo per essere un'esperienza di gioco divertente, ma voglio anche che aiuti a espandere la visione del mondo dei giocatori e li faccia riflettere su cosa la vita significa per loro," ha detto Wada durante l'annuncio.

Aspettativa: 6

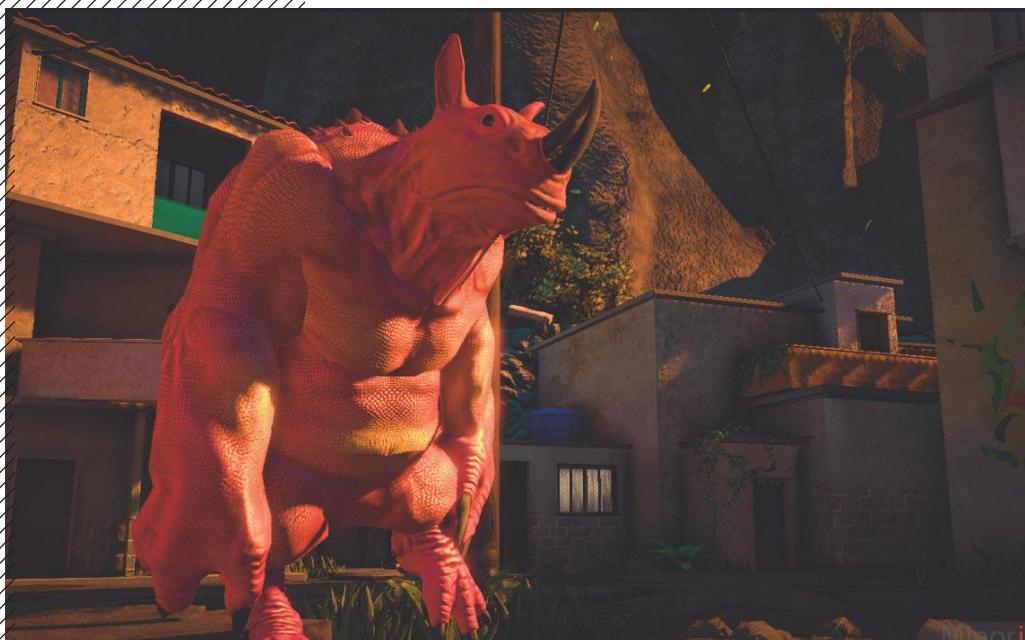
PER I FAN DI: Harvest Moon, Recettear, Animal Crossing

DESTINY

Formato: Xbox 360 **Prodotto:** Activision **Sviluppo:** Bungie **Uscita:** Fine 2013

27 **Quando le informazioni arriveranno colpiranno forte, ma per ora Bungie è felice di far aspettare Destiny.** Con la promessa che cambierà il mondo dei videogiochi come ha fatto Halo (e non è cosa da poco), la promessa della compagnia che il titolo apparterrà più al suo pubblico che allo studio stesso solleva molte domande esattamente come Bungie aveva pianificato. Un documento non ufficiale dal suo produttore Activision suggerisce che Destiny sarà una serie di MMO formata da quattro giochi che attraverserà più generazioni di hardware.

Aspettativa: 9

PER I FAN DI: Halo, Call Of Duty, Marathon

PAPO & YO

Formato: PlayStation 3 **Prodotto:** Sony **Sviluppo:** Minority **Uscita:** Disponibile

28 **Papo & Yo potrebbe essere classificato come un platform particolare, ma le tematiche e le idee che stanno dietro lo fanno distinguere.** Dalla mente di Vincent Caballero, che una volta ha lavorato con EA su Army Of Two, l'interno concept è basato sulla vita dello sviluppatore: il mostro che agisce sia da antagonista che, all'occasione, da aiutante forzato è basato su suo padre; sua madre è rappresentata come un robot protettivo; mentre Caballero stesso si mostra come il bambino della propria infanzia che avrebbe sempre voluto essere. Sicuramente c'è un senso di finzione in tutto questo, ma solo l'ispirazione basta per renderlo intrigante. Lo trovate in Indie Republic!

PER I FAN DI: Limbo, Fez, Braid

LOCOCYCLE

Formato: Xbox 360 **Prodotto:** Microsoft **Sviluppo:** Twisted Pixel **Uscita:** Estate 2013

29 **È difficile dire cosa sia esattamente Lococycle,** visto l'enigmatico trailer di annuncio rivelato all'E3 di quest'anno che mostrava una moto senziente e scintillante e poco altro. Dallo sviluppatore dietro The Gunstringer e 'Splosion Man, non ci sono dubbi che sia un altro particolare titolo per XBLA, ma se sia un gioco di corsa o qualcosa di completamente inaspettato resta da vedere.

Aspettativa: 7

PER I FAN DI: Trials Evolution, The Gunstringer, 'Splosion Man

PRISON ARCHITECT

Formato: PC **Prodotto:** Introversion **Sviluppo:** In-house **Uscita:** Inizio 2013

30 **Un altro giorno, un altro simulatore di vita.** Tuttavia, Introversion ha inserito un colpo di scena disturbante nello schema standard, facendo costruire e mantenere al giocatore una prigione colma di tipi poco raccomandabili. Risse da prigione, esecuzioni e ispezioni celle sono solamente alcuni dei vostri compiti manageriali quotidiani, mentre il gioco presenta la cruda durezza della vita in prigione con un'affascinante aspetto da cartone animato.

Aspettativa: 6

PER I FAN DI: The Sims, Game Dev Story, Theme Hospital

INSANE

Formato: PC, PlayStation 3, Xbox 360 **Prodotto:** THQ **Sviluppo:** Volition **Uscita:** Fine 2013

31 **Se qualcun altro avesse insistito sul portare i giocatori in un posto che non hanno mai visto prima, non avremmo ascoltato. Guillermo del Toro cambia tutto. Il primo gioco del regista promette di essere un survival horror che risolleverà il genere e ne spingerà i limiti. Se non altro, dovrebbe essere interessante. Al momento di andare in stampa sembra che il gioco rischi il cancella mento. Incrociamo le dita!**

Aspettativa: 7

PER I FAN DI: Resident Evil, Silent Hill, Dead Space

OVERSTRIKE

Formato: PlayStation 3 **Prodotto:** EA **Sviluppo:** Insomniac Games **Uscita:** ?

32 **Annunciato all'E3 del 2011 e quindi nascosto alle masse,** Overstrike, dallo sviluppatore di Resistance Insomniac, segna la prima volta in cui lo studio ex sottoposto di Sony ha realizzato un gioco in multipiattaforma. Vista la creatività garantita dai passati progetti, ha tutte le carte in regola per diventare una soddisfacente alternativa al modello di COD.

Aspettativa: 6

PER I FAN DI: Call Of Duty, Gears Of War, Resistance

DEMON'S CODE

Formato: iOS, Android **Prodotto:** Square Enix **Sviluppo:** INiS Uscita: Fine 2012

33 **Square Enix ha nascosto questo annuncio in mezzo alla cacofonia** dell'E3 di quest'anno. Uno sparatutto su binari in stile gotico, che combina sparatorie ultra veloci con elementi di azione ritmica. Creato da iNiS, lo sviluppatore dietro Gitaroo Man e Ouendan, potrebbe diventare il prossimo sensazionale action ritmico hardcore.

Aspettativa: 10

PER I FAN DI: House Of The Dead, Elite Beat Agents, Gitaroo Man

FORTNITE

Formato: Xbox 360 **Prodotto:** Microsoft **Sviluppo:** Epic Games **Uscita:** Estate 2013

34 **Confermato da Epic come un'esclusiva per PC,** la chiara influenza che Minecraft ha avuto su Fortnite è stata finalmente rivelata. Avanzando in quelle che possiamo chiamare tre fasi, la prima vi permette di esplorare il mondo, vedendo quali oggetti potete trovare. Poi, è tempo di usare questi oggetti per costruire un forte prima del terzo livello: sopravvivere nel suddetto forte. Altre notizie il mese prossimo.

Aspettativa: 9

PER I FAN DI: Minecraft, Terraria, Fortress Craft

GUACAMELEE!

Formato: PS Vita **Prodotto:** Sony **Sviluppo:** Drink Box Studios **Uscita:** Inizio 2013

35 **Esclusiva PS3 e PS Vita, Guacamelee!,** nonostante un nome ridicolo, è un platform tradizionale con la differenza che il mondo può essere ruotato a vostro piacimento. Un po' come in Shift per iOS, farlo è necessario per attraversare i livelli e risolvere i puzzle.

Aspettativa: 6

PER I FAN DI: Shift, Shadow Complex, 'Splosion Man

FIREFALL

Formato: PC **Prodotto:** Webzen **Sviluppo:** Red 5 Studios **Uscita:** Fine 2012

36 **Con il crescere del mercato del free to play, Red 5 Studios** spera di capitalizzare con Firefall, un gioco che osa fondere l'MMORP e l'MMOFPS insieme. Con questo in mente, verrà offerto un ampio open world per le campagne cooperative con altri giocatori e un'arena competitiva per quelli a cui piace sparare agli altri in faccia. Vuol dire tutto e niente, certo, ma almeno osa spingersi fin dove è possibile.

Aspettativa: 5

PER I FAN DI: Tribes, World Of Warcraft, Borderlands

TOKYO JUNGLE

Formato: PlayStation 3 **Prodotto:** Sony **Sviluppo:** PlayStation C.A.M.P. **Uscita:** Inizio 2013

37 **Certi giochi sfidano la logica e la ragione. Non sappiamo** a chi sia venuta in mente l'idea di un'apocalisse in cui solamente gli animali sopravvivono ma dannazione, Tokyo Jungle ha fatto di quel sogno una realtà. Recentemente confermato per un'uscita Occidentale, Tokyo Jungle vi permette di scegliere una specie prima di provare a sopravvivere nei bassifondi della capitale giapponese. È strano proprio come sembra, ma ha anche ricevuto molta attenzione sia in Oriente che in Occidente, provando che ci sono buone possibilità di ricevere un qualche successo quando verrà rilasciato.

Aspettativa: 8

PER I FAN DI: Space Station Silicon Valley, Dog's Life, Paradroid

WATCH DOGS

Formato: PC, PlayStation 3, Xbox 360 **Prodotto:** Ubisoft **Sviluppo:** In-house **Uscita:** Fine 2013

38 **Non c'è niente in Watch Dogs che non vorremmo aspettarci da un videogioco.** Anche se, ovviamente, è ancora presto per il potenziale franchise di Ubisoft, Watch Dogs gioca non solo con la tecnologia da un punto di vista tecnico (l'aspetto grafico è incredibile), ma anche per come questa opera dentro il gioco. Il finto sistema operativo centrale che si espande per l'ambiente non sarà molto diverso dal quello che abbiamo già, ma l'abilità di poterlo manomettere è senza dubbio una dinamica interessante per quanto riguarda il gameplay. Gli open world si sono sempre battuti per offrire un ambiente dove non ci siano limiti per il giocatore, quindi uno in cui i semafori, i cellulari, i laptop, le luci stradali e tante altre cose possono essere violate spinge quest'idea molto più avanti di come eravamo abituati. Ancora più importante, e potenzialmente interessante, di questo, tuttavia, è come Ubisoft stia lavorando all'idea di gioco cooperativo. Il concetto che un altro giocatore possa avere la possibilità di entrare nel flusso narrativo di qualcun altro senza esserne direttamente coinvolto è unico e innovativo e strizza l'occhio al mondo degli MMO, che ancora devono fare presa sulle console. Se ben implementato, Watch Dogs potrebbe esserne il leader per un bel po' di tempo.

Aspettativa: 8

PER I FAN DI: Assassin's Creed, Grand Theft Auto, BioShock

ASCEND: NEW GODS

Formato: Xbox 360 **Prodotto:** Microsoft **Sviluppo:** Signal Studios **Uscita:** Inizio 2013

39 **Invece di continuare a rilasciare, o almeno ospitare, qualche gioco impressionante, Xbox Live Arcade,** come servizio, è ancora un'entità in continuo sviluppo ed evoluzione. Quello che riguarda Ascend: New Gods, è accogliere cosa c'è di nuovo per Microsoft anche in termini di tecnologia. Anche se fa affidamento su molte idee di GDR a cui si sono rivolti un po' tutti, la sua dedica e associazione al tablet Surface di Microsoft è dove si differenzia completamente. Promettendo momenti che non avranno luogo solamente sul vostro dispositivo portatile ma anche quando sarete lontani dalla vostra TV, è un'esperienza che potrebbe essere irraggiungibile da qualsiasi altra parte.

Aspettativa: 8

PER I FAN DI: Infinity Blade, God Of War, Diablo

THE LAST GUARDIAN

Formato: PlayStation 3 **Prodotto:** Sony **Sviluppo:** In-house Uscita: ?

40 **Oltre alla preoccupazione se Team ICO rilascerà veramente The Last Guardian** c'è anche quella sul potenziale di quello che potrebbe essere. In pochi hanno giocato a ICO e Shadow Of The Colossus e in parte non si sono mossi, e il genio dietro il terzo gioco della trilogia 'TrICO' è il livello a cui lo sviluppatore arriverà per riuscirci. Provando sempre a creare un attaccamento emozionale dalle cose più piccole, se The Last Guardian riesce superare i travagli del suo sviluppo non c'è storia su quanto possa essere potente ed emozionale. Anche se quella specie di cane muore alla fine… Ora ha solo bisogno di una data d'uscita.

Aspettativa: 8

PER I FAN DI: ICO, Shadow Of The Colossus, Majin & The Forsaken Kingdom

MIRA ALLA TESTA

ISPIRATO A DARK SOULS, COSTRUITO SU UNA MECCANICA DI MORTE PERMANENTE E SFRUTTANDO IL WII U NEL MODO MIGLIORE CHE ABBIAMO VISTO FINORA, ZOMBIU SEMBRA DESTINATO A DIVENTARE IL GIOCO DI ZOMBI PIÙ INTELLIGENTE DELL'ANNO. UBISOFT MONTPELLIER CI PARLA DI UN SURVIVAL HORROR CLASSICO IN FIERI

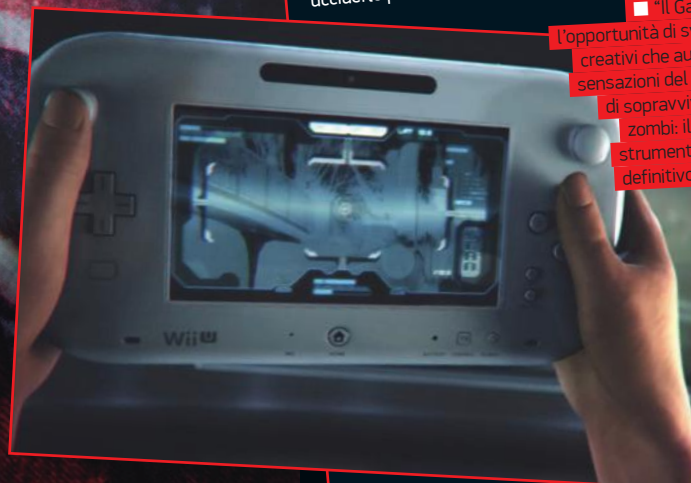
TITOLO: ZombiU FORMATO: Wii U SVILUPPO: Ubisoft Montepplier PRODOTTO: Ubisoft USCITA: 30 novembre 2012

E chi se lo aspettava? Secondo la tradizione, quando Nintendo lancia una nuova console è sempre Nintendo a dettare le regole di come quel sistema funzionerà, mostrando agli altri sviluppatori cosa la rende speciale, che sia il nuovo Mario o il Tetris o Wii Sport. Quindi immaginate la nostra sorpresa quando abbiamo giocato la prima serie di titoli di lancio del Wii U e scoperto che non è Nintendo a entusiasmarci di più, ma Ubisoft. Rayman Legends mostra in maniera così eccellente le potenzialità del GamePad nel co-op che fa impallidire il nuovo New Super Mario Bros. U, per esempio. In realtà però è ZombiU che sembra in grado di mostrare al meglio le potenzialità uniche della console ai fan hardcore Nintendo che hanno bisogno di essere impressionati.

"I giochi migliori sono quelli pensati da zero specificatamente per l'hardware su cui gireranno", dice il design director di ZombiU, Gabrielle Shrager. E non si è fermata qui. ZombiU sfrutta talmente bene il GamePad del Wii U che soggetto del gioco e gameplay sembrano fatti l'uno per l'altro. Scandagliare l'ambiente di questo FPS post apocalittico con il GamePad, per esempio, anche se sembra un trucchetto in realtà è fantastico. Muovendo il GamePad a 360 gradi il giocatore è in grado di vedere l'ambiente che lo circonda, anche quello che c'è dietro di loro, se vuole, e regala un livello di immersività ineguagliato da altre tecnologie rivali, che sia il 3D, il Kinect o altro. Si avvicina alla realtà virtuale che ci avevano promesso negli anni '90 e siamo un passo più vicini al più grande scopo dei videogiochi: farvi sentire come se foste davvero lì.

Questo livello di immersività nel mondo del gioco è esattamente quello che rende così speciale ZombiU. Anche se alcuni giocatori temono che il secondo schermo li distrarrà dal mondo che è dentro la tv, in realtà si ottiene l'effetto contrario, attirandoli sempre più e offrendo nuovi modi di interagire. Inciampate in qualcosa da raccogliere, per esempio, e il contenuto si mostrerà sul GamePad costringendovi a guardare in basso mentre esaminate il bottino per decidere cosa vi serve e cosa no. La bellezza di tutto questo? Il gioco non va in pausa quando siete impegnati in queste attività e capiterà che, indisturbato, uno zombi si sia avvicinato a voi mentre non guardavate e vi colpisca quindi in piena faccia quando rialzate lo sguardo.

Si tratta di una cosa piccola ma che fa molto, dopo anni di ricerche su come spaventare i giocatori in modi nuovi nel genere survival horror. E i giocatori dovrebbero davvero avere paura perché, in ZombiU, la morte è una costante. Morite e rinascerete come un personaggio nuovo di zecca, perdendo tutte le abilità e l'equipaggiamento e ricominciando in buona sostanza da zero, un po' nello stile di Rogue, Shiren The Wanderer e il recente successo su XBLA Spelunky. Eppure ci sono anche altri piccoli cambiamenti. Il personaggio che interpretavate prima rinascerà nell'ambiente come zombi e avrete l'opportunità di trovarlo e ucciderlo per riavere quello che avete perso.

■ "Il GamePad ci ha dato l'opportunità di sviluppare controlli creativi che aumentano molto le sensazioni del giocatore ce cerca di sopravvivere all'apocalisse zombi: il pad è diventato lo strumento di sopravvivenza definitivo", dichiara Shrager.

"Non si tratta di vivere, ma di quanto si sopravvive", dice Shrager. "Più a lungo il personaggio sopravvive, più skill guadagnerà". Quando, inevitabilmente, morderete la polvere, il dolore per la perdita delle abilità sarà proporzionale al tempo passato a svilupparle, questa è la speranza del team. "Da un punto di vista emotivo", continua Shrager, "quando muori e rinasci devi andare a uccidere il tuo vecchio io. Forse uccidere un personaggio che hai interpretato per tre minuti non ti rattrista come uccidere un personaggio con cui hai giocato per 45, questo è sicuro". Ed è a questo punto che Guillame Brunier, producer di ZombiU, aggiunge un altro grandioso elemento alla meccanica della morte permanente. "Ci sono anche risvolti nel gameplay perché se sei sopravvissuto per 45 minuti o un'ora o due e muori, lo zombi sarà molto più forte", ci rivela. "Quindi quando muore un personaggio con un'ora e più di gioco alle spalle e appare lo zombi sarà molto più tosta riprendersi le proprie abilità. Non vorrete morire per non perdere le abilità acquisite ma anche per non dover affrontare un voi stesso molto più forte".

O, ci viene da dire, i personaggi morti potrebbero diventare dei boss. "Sono più come zombi evoluti. Più arrabbiati, veloci e mobili", ribatte Shrager. "Spesso pensiamo ai boss in termini di grandezza, possanza e aspetto diverso. Ma quello che è interessante in questo gioco è che sono umani diventati zombi. Non saranno alti 3 metri, che credibilità avrebbero? Ed è più spaventoso perché ti trovi davanti uno zombi che pensi di poter gestire e improvvisamente lo vedi che si arrampica sulla Torre di Londra. Cosa che dovrebbe sconvolgerti e sorprenderti".
"Abbiamo diverse evoluzioni dello zombi base nel corso del gioco", aggiunge Brunier. "All'inizio, per esempio, non possono saltate, scattare, nascondersi sotto un tavolo o salire le scale. Quindi a più zombi sopravvivrete, più abilità possiamo dargli una volta che morite".
Niente di tutto questo sembra facile e infatti i nostri hands-on ci hanno dimostrato proprio questo. Almeno un paio di volte ci hanno colti di sorpresa e ucciso mentre esploravamo una nursery abbandonata. Abbiamo presto imparato che se uno zombi si avvicina abbastanza da poterti toccare difficilmente sopravvivrai. Bastano pochi minuti perché cominciamo a giocare in modo del tutto diverso da come facciamo con il classico FPS, guardando sempre davanti a noi, sempre all'erta su qualunque cosa si muova nell'ombra e assicurandoci di non sprecare munizioni, non solo perché sono poche, ma anche perché il rumore sembra attirare attenzioni indesiderate.
"Una cosa è certa: se i giocatori decidono di non giocare al ritmo che abbiamo pensato per loro, potenzialmente potremo ucciderli", minaccia Brunier. "Se cominciano a correre in giro e sprecano munizioni non avremo pietà e moriranno. È una direttiva che abbiamo dato al team. Un altro obiettivo è che la demo della Gamescom fosse più difficile di quella dell'E3." Paura.
Se Nintendo sta davvero cercando di indirizzare il Wii U agli hardcore gamer difficilmente centrerà il bersaglio con un titolo che non sia questo: un gioco che prende ispirazione dal titolo più hardcore che esista. "Parte dei designer principali sono grossi fan di Dark Souls", ci rivela Shrager. "Li ho giocati fino alla fine e anche nel New Game+, sia Dark Souls sia Demon's Souls quindi sono stati una grossa fonte di ispirazione. Se riusciamo a regalare la stessa sensazione di terrore mentre si volta un angolo e ci si chiede se si è o meno preparati per quello che verrà allora abbiamo centrato uno dei nostri obiettivi".
Le similitudini con Dark Souls non finiscono con la difficoltà. Brunier ci dice che i giocatori saranno in grado di esplorare tutto il mondo senza le interruzioni dei tempi di caricamento, per esempio, mentre altre somiglianze si ritrovano nelle meccaniche dell'online. Anche se il multiplayer è solo con split-screen, Brunier promette che la modalità storia sarà "piena di gioco online".
"I giocatori possono scrivere sui muri di Londra messaggi segreti per aiutare o depistare gli amici", dice Shrager. "La luce nera sul pad permette ai giocatori di scansionare l'ambiente e rendere i messaggi visibili". "E poi ci sono gli zombi dei vostri amici che invadono la vostra mappa", aggiunge Brunier. "Se siamo amici su Wii U e tu muori su una certa mappa quando io andrò su quella stessa mappa troverò il tuo zombi e potrò ucciderlo per prendere il suo zainetto". Stranamente, il team ci dice che anche se si tratta di caratteristiche che sembrano molto vicine a quelle del servizio online integrato del Wii U, il Miiverse, sono in effetti specifiche di ZombiU. Anche se Shrager poi aggiunge che saranno supportate cose come la condivisione di schermate di gioco.

Dopo qualche ora passata a giocare ZombiU e a parlare con il team di sviluppo, è chiaro che sono pochi gli studios che hanno accolto il Wii U come Ubisoft. Il primo incontro del team con Wii U è stato, secondo Shrager "molto frustrante". "Solo pochi di noi hanno potuto vedere davvero i primi kit perché tutto era molto riservato", ci dice. Ma non c'è voluto molto prima che l'hardware accendesse la fantasia del team.
"Quando Nintendo ci ha parlato della nuova macchina, abbiamo capito che stavolta non volevano che il pubblico si limitasse ai casual gamer, ma che proponesse anche esperienze hardcore e ci siamo lanciati in quella direzione", spiega Shrager. Per prima cosa, il team ha esplorato l'idea di creare un titolo più tradizionale con Killer Freaks From Outer Space, un FPS annunciato nel 2011 e dimenticato, ma il progetto si è rapidamente trasformato in qualcosa di più interessante mentre il team esplorava l'hardware.
"Abbiamo cominciato l'anno scorso con alcuni diversissimi tipi di nemici, questi alieni matti, e siamo arrivati a un multiplayer asincrono, che ci

I motivi per cui è stata scelta Londra come ambientazione sono diversi. Uno è sicuramente il fatto che la città presenta il più alto numero di telecamere a circuito chiuso del pianeta. Comodo per il sistema di monitoraggio di ZombiU.

Il GamePad è perfetto per creare momenti di tensione come per esempio trovare una porta con uno zombi alle calcagna.

“NON E' QUESTIONE DI VIVERE MA DI QUANTO TEMPO RIUSCIRETE A FARLO”

Parlando dell'uso delle telecamente, Shrager ha detto: “Più occhi hai su Londra meglio puoi prepararti e puoi perfino decidere di tornare in un punto già visitato perché hai scoperto qualcosa di utile”.

“Non abbiamo soldi per le cutscene”, scherza Brunier, prima che Shrager aggiunga “l'idea dello story designer era narrare mostrando, lasciando ai giocatori libertà di inventare le proprie storie”.

UNA DOMANDA

DURANTE LA NOSTRA INTERVISTA CON IL TEAM DI ZOMBIU, ABBIAMO POSTO ANCHE QUESTE DOMANDE...

Il gioco è molto bello, ma sarà free romaning o lineare?

Guillarme Brunier: Abbiamo una storia da seguire. Quindi in questo senso c'è una certa linearità; ma, data la meccanica di morte permanente non si sente. Diciamo che avete giocato la demo dell'E3 e siete arrivati in fondo alla nursery. Avete raggiunto l'obiettivo e raccolto la tessera, dovete solo tornare indietro e raggiungere un punto sicuro. Ma morite e ricominciate con un personaggio diverso. Ma non dovete rifare tutto daccapo: dovete solo tornare nel punto in cui siete morti, trovare il vostro vecchio io, prendergli la tessera e uscire a gambe levate. Non c'è bisogno di rifare la missione. Dovete solo completare la missione con un altro sopravvissuto. In più, quando siete al sicuro avete un pannello di controllo per seguire le varie telecamere di sicurezza sparse per Londra. Potete hackerare le telecamere e vedere tutto quello che succede sulle mappe: dove c'è cibo, dove sono gli zombi o le armi, per decidere dove andare.

Per ora le informazioni riguardano solo l'uso del GamePad. Cosa potete dirci dei personaggi e della storia?

Gabrielle Shrager: Il concetto di morte permanente significa che nel gioco i personaggi non sono i giocatori. Ci sono tre personaggi che, dal punto di vista del gameplay, sono produttori di missioni ma avranno punti di vista molto diversi su cosa sta accadendo nel mondo in questa apocalisse zombi. Nelle storie di zombi c'è sempre quello che pensa che sia la punizione di Dio e quello che pensa che sia il Governo che ha diffuso un virus... quindi ci sono sempre personaggi che avranno punti di vista diversi sul perché gli zombi sono lì. Quindi anche noi abbiamo personaggi principali che vi attireranno nel loro mondo e vi faranno portare a termine missioni che riveleranno la loro idea. E poi ci sono molte cose da raccogliere. Ai giocatori cui piace andare in giro e capire tutto e scoprire le motivazioni di tutto potranno farlo. Quelli cui non piace raccogliere oggetti capiranno tutto lo stesso, gli oggetti aggiungono un altro livello.

Gabrielle Shrager, design director

Guillaume Brunier, producer

Quando sviluppate un gioco per Wii U è obbligatorio usare il GamePad?

Brunier: Nintendo non impone nulla. Ma siamo convinti che non avrebbe senso sviluppare per una nuova piattaforma senza sfruttare al meglio tutto l'hardware.

Shrager: Ovviamente si può fare un porting di qualunque gioco su Wii U e non usare il GamePad, ma è molto più divertente creare qualcosa pensato appositamente per la tecnologia.

IL GIORNO DEI MORTI

ZOMBIU È LA SUMMA DI DIVERSE FONTI

JOHN DEE

Consigliere di Elisabetta I, John Dee era astrologo stranamente interessato all'occulto. Le sue profezie sulla fine del mondo sono una delle ispirazioni fondamentali per gli eventi di ZombiU.

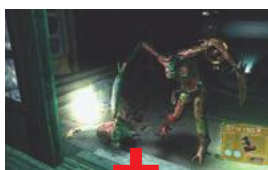
ZOMBI

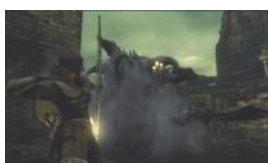
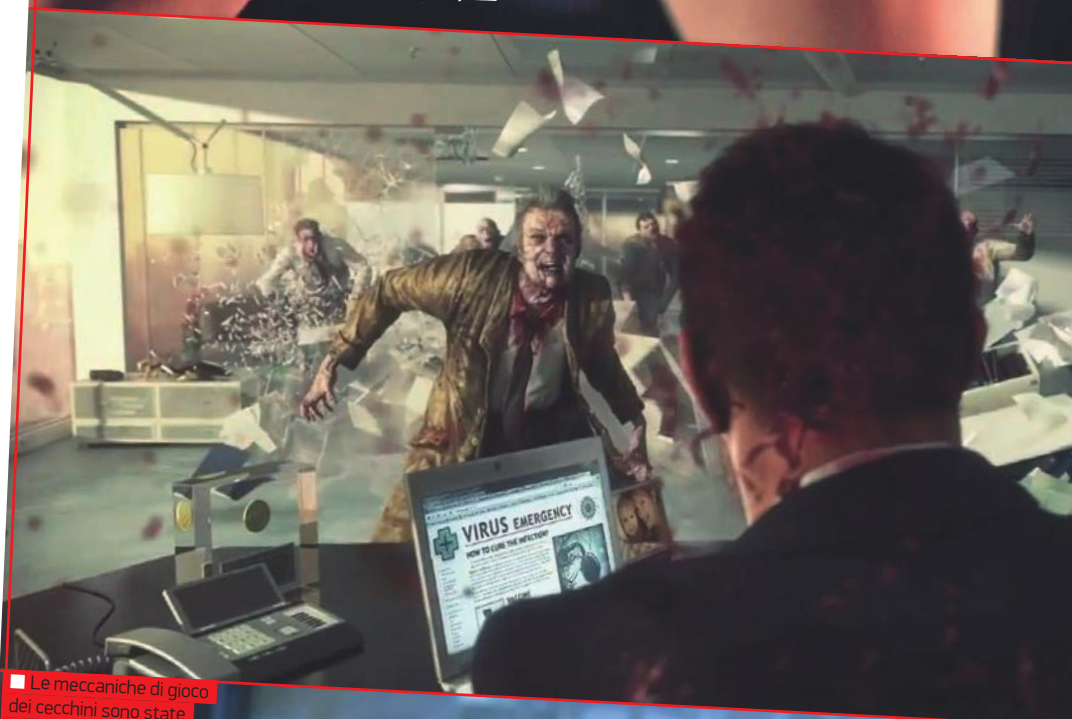
Primo titolo Ubisoft, un survival horror del 1986 per Amstrad CPC, questo gioco ricorda da vicino ZombiU anche se il team dichiara che il rimando nel titolo è solo un omaggio.

RESIDENT EVIL 2

"La sorpresa funziona meglio in contrasto con un ambiente silenzioso", dichiara Gabrielle Shrager parlando del tono di ZombiU. "Ricordo quando giocavo Resident Evil 2 con le luci spente, in piena notte, ed ero spaventata a morte dai corvi che si schiantavano sulla finestra".

DEAD SPACE EXTRACTION

ZombiU è stato scritto da Antony Johnston, autore di Dead Space e Dead Space Extraction. Quest'ultimo è anche il survival horror con l'uso migliore del moton control.

DEMON'S SOULS

"A un certo punto di Demon's Souls ho dovuto andare a leggere su Wikipedia", ammette Shrager. "Stiamo cercando di capire quanto supporto ci serve. Anziché essere in modalità "spinta" preferiamo più la modalità "tira".

"SE I GIOCATORI NON GIOCANO AL RITMO CHE ABBIAMO DECISO POSSIAMO UCCIDERLI"

Le meccaniche di gioco dei cecchini sono state fatte e rifatte, ma prendono nuova vita con il nuovo "secondo schermo".

piace molto per il modo in cui sfrutta il GamePad", ricorda Brunier. "Ma non stavamo usando ancora abbastanza il pad, quindi abbiamo trovato altre idee fiche e rapidamente è arrivata l'idea che il giocatore dovesse costantemente guardare il GamePad. Ma quando abbiamo cominciato a usare l'idea con Killer Freaks non funzionava per niente. I nemici erano troppo veloci e il giocatore non riusciva a giocare in modo corretto. Era molto confusionario. Quindi abbiamo fatto un passo indietro e cominciato a progettare il gameplay con nemici lenti. Puntare usando il GamePad è come usare un fucile da cecchino, ci vuole un po'. Anche la gestione delle risorse porta via tempo. Quindi siamo rapidamente arrivati alla conclusione che dovevamo rallentare il ritmo di gioco e gli zombi ci sembravano la scelta più ovvia".

"Una volta chiarite le potenzialità del GamePad nel survival horror, ci siamo concentrati sulle caratteristiche che avrebbero funzionato meglio con la nostra visione del genere", aggiunge Shrager. "Alcune caratteristiche funzionano meglio di altre, ma ecco un esempio di un'idea che sembrava buona ma che alla fine abbiamo tagliato: a un certo punto avevamo montato il GamePad sul Wii Zapper per essere in grado di usare il giroscopio del GamePad per guardarci intorno e mostrare l'ambiente di gioco e i nemici sullo schermo del pad. È stato davvero divertente, finché non ci siamo resi conto che tutti volevano girare davvero per la stanza per avventurarsi nel mondo, dare la caccia e scappare e usare il telecomando per farlo non andava bene. Quello che abbiamo imparato, o meglio che ci è stato confermato, è che un gioco pensato appositamente per le potenzialità di una nuova tecnologia crea possibilità più ricche e più soddisfacenti per i giocatori in cerca di nuove esperienze di gioco. Concentrandoci sul GamePad come strumento di sopravvivenza sono convinta che abbiamo evitato inutili giochetti".
"Niente giochetti" dovrebbe essere impresso a fuoco sulla confezione. È una lezione che molti sviluppatori terze parti di Nintendo stanno ancora imparando, anche dopo generazioni di lavori su DS e Wii, ma ZombiU va oltre, sfruttando bene le nuove funzionalità del Wii U per approfondire il survival horror senza, a nostro avviso, distrarre.
In più, il team è sicuro che il gioco migliorerà ancora prima dell'uscita, soprattutto nella resa grafica, già ottima. "Come per altri lanci di piattaforme, stiamo imparando a sviluppare con il Wii U mentre facciamo il gioco", spiega Shrager. "Quindi ovviamente non siamo in grado usare la sua potenza e l'architettura al momento. Ci sono sicuramente metodi più intelligenti per sfruttare la grande memoria attiva di Wii U, per esempio. Credo che vedremo giochi che beneficeranno di questa caratteristica nella seconda o terza generazione. Per quanto riguarda ZombiU, pensiamo di poter spingere la qualità grafica oltre quello che si è visto all'E3. Quanto? Ci stiamo lavorando...".
Queste ambizioni, insieme alla notevole demo dell'E3 ha permesso a ZombiU di distinguersi come uno dei migliori, se non il migliore, tra i titoli Wii U. possiamo spingerci oltre però e dirvi che ZombiU è uno dei titoli più attesi del 2012 e sappiamo di non essere i soli a pensarlo. Per questo, Ubisoft Montpellier sente di dover soddisfare queste aspettative. Ma Shrager non sembra preoccupata. "Certo che sentiamo la pressione", sorride. "Ma dalla pressione viene la consapevolezza che il nostro gioco in un qualche aspetto ha centrato il bersaglio e questo è il tipo di motivazione che ci serve da sviluppatori".

Anche se alcuni usi del GamePad sono un po' ovvi, il modo in cui costringono a distogliere lo sguardo dalla TV li rendono utili.

Il GamePad facilita la scelta dell'arma. Dovete solo smettere di guardare gli zombi per farlo.

ZOMBI U AND ME PERCHÉ NON CI SARÀ IL MULTIPLAYER ONLINE

Dato che il Wii U dovrebbe rappresentare il grande passo di Nintendo nel gioco online, è strano che molti titoli di lancio non abbiano il multiplayer online. Pikmin 3 è il gioco casual di più alto profilo nella guerra online ma sembra che ZombiU sarà il prossimo.

"Esatto", conferma Brunier. "Non abbiamo modalità online multiplayer. Certo, vogliamo le modalità online ma è qualcosa che abbiamo messo nella lista di ZombiU 2. L'idea principale rimane comunque l'idea di "divertimento da salotto". Nintendo è maestra nel divertimento da salotto: raduna le persone intorno a Wii, GameCube e N64. Quindi è molto importante per noi. Abbiamo concepito il design pensando innanzitutto a questo. Poi, dato i limiti di tempo e tecnici, abbiamo deciso di abbandonare la componente online del multiplayer. Ma credo davvero che essere nella stessa stanza sia divertente. Quando giochi in multiplayer nella stessa stanza c'è sempre la voglia di sbirciare e vedere cosa fa l'altro ed è una cosa che abbiamo incorporato nel gioco e sarà davvero divertente".

Quindi cosa c'è nel multiplayer? "ZombiU comprende una modalità uno-contro-uno competitiva che dà a un giocatore il controllo degli zombi mentre l'altro giocatore deve sopravvivere con visuale da FPS con un controller classico: la chiamiamo Survivors VS Zombie", spiega Shrager. Quantomeno suona diverso ed è un altro esempio di come il GamePad potrebbe cambiare il multiplayer.

"Abbiamo passato la stessa situazione con Rayman Origins quando le persone domandavano del multiplayer online", aggiunge Shrager. "Una volta messe le mani sul gioco credo, però, che abbiamo fatto rinascere l'idea che giocare nella stessa stanza può essere divertente. Ed è qualcosa che anche Nintendo ha ridato al mondo".

L'ascesa di Ron Gilbert

25 anni fa, Ron Gilbert progettava il primo videogioco d'avventura punta e clicca. Oggi ritorna alle origini con The Cave, ma nel frattempo molte cose sono cambiate

POCO DOPO ESSERSI DIMESSO DA DIRETTORE CREATIVO DI HOTHEAD GAMES, NEL 2010, RON GILBERT HA RICEVUTO UNA VISITA DA UN FANTASMA DEL PASSATO, IL FANTASMA DEL VIDEOGIOCO CHE NON AVEVA MAI REALIZZATO. Per quasi trent'anni, Ron Gilbert aveva espresso l'idea di realizzare un videogioco ambientato in una caverna piuttosto singolare. Spiega: "Le caverne sono tetre e misteriose; probabilmente le abbiamo usate come abitazioni per centomila anni e, in un certo qual modo, ci comunicano, in quanto esseri umani, qualcosa. Alla luce di questo non si tratta di una semplice caverna, ma possiede questo misterioso tipo di consapevolezza". L'idea è antecedente sia a Monkey Island e Maniac Mansion, i suoi più famosi videogiochi, sia al suo impiego presso LucasArts (conosciuta successivamente come LucasFilm Games). "Nessuno in quel momento mi stava pagando per ideare un videogioco; era un'idea sulla quale stavo lavorando nel mio tempo libero. Il gioco si basava su tre personaggi che entrano in questa misteriosa e oscura caverna e risolvono degli enigmi. Non erano esattamente enigmi da videogioco d'avventura, in quanto, a quel tempo, il mio stile non gravitava nell'orbita del genere avventura; si trattava, più che altro, di enigmi bizzarri e strampalati che questi tre personaggi risolvevano insieme, collaborando per poter andare avanti…" Il progetto non è mai andato molto lontano, ma a intervalli di qualche anno questa idea ostinata si ripresentava; "Ci pensavo per circa dieci minuti, poi tornavo a fare quello che stavo facendo. Fino a quando, due anni fa, mi è ritornata in mente e ho iniziato a ripensarci, ne parlai con Tim (Schafer, fondatore di Double Fine Productions). Mi disse che era una magnifica idea, e mi chiese di lasciare che Double Fine realizzasse il gioco. Ho impiegato un mese solo per mettere per iscritto le mie idee, poi le ho esaminate e ho pensato che c'era abbastanza materiale e che sarebbe potuto davvero diventare qualcosa". Poi Gilbert ha aggiunto, senza esitazione: "A quel punto ho capito che sarebbe diventato un videogioco d'avventura".

È un importante merito; un bel po' di anni sono trascorsi dall'ultimo vero e proprio videogioco d'avventura di Ron Gilbert. Nel 1987, ha co-ideato Maniac Mansion; si tratta della prima avventura in cui i giocatori usavano il mouse per associare verbi a zone cliccabili dello schermo invece di inserire i comandi in un decodificatore. In quanto programmatore di professione Gilbert ha anche ideato il motore SCUMM, strumento che LucasArts ha a lungo utilizzato per la maggior parte dei suoi classici punta e clicca videogame. Ha lavorato su molte altre avventure (specialmente come capo progettista dei primi due episodi di Monkey Island) prima di lasciare LucasArts per fondare Humongous Entertainment nel 1992. A questo punto si è concentrato più che altro sui giochi per bambini, per tutti gli anni Novanta; avventure junior semplificate come Putt-Putt e Pajama Sam.

DENTRO LA CAVERNA

■ Quando stavamo realizzando giochi come Maniac e Monkey, rientrava nel progetto il concetto di premiare i giocatori mostrando loro nuove abilità. Ogniqualvolta risolvevano un enigma potevano accedere ad una stanza che non avevano visto in precedenza. Era una vera e propria ricompensa per molti giocatori e noi la utilizzavamo ampiamente", afferma Gibert. "Si trattava di un fattore guida anche in The Cave, utilizzare quello svelare; quando le persone si spostano attraverso quel mondo, cambiamo in maniera impercettibile tutto quanto in modo da farli sentire in un universo totalmente differente. Ed è eccezionale, è bizzarro, è strano".

“Volevo tagliare via un po’ del **grasso** che secondo me i videogiochi **d’avventura hanno accumulato** nel corso degli anni”

Ma le condizioni in movimento del mercato cambiarono tutto. All’alba del nuovo millennio, l’inopportuna acquisizione dell’azienda fece chiudere l’attività di Humongous Enterteinment, i videogiochi d’avventura erano morti e il genio di Ron Gilbert si spense.
Gli anni passarono. Gilbert lanciò agli editori l’idea per un nuovo gioco: un divertente RPG a episodi dall'intensa narrazione con elementi dei videogiochi d'avventura. Ma gli editori lo rifiutarono. “Le cose stravaganti sono quelle che gli editori rifiutano maggiormente, e io mi convinsi sempre più che era una buona idea. Ogni rifiuto alimentava in me l’entusiasmo e la consapevolezza che stavo facendo la cosa giusta”, ha scritto sul suo blog Grumpy Gamer nel 2008. Alla fine si accordò con l’editore indipendente Hothead per realizzare DeathSpank, lieto che l’avventura per cui si era battuto a lungo sarebbe finalmente stata realizzata. Ma il risultato non fu quello che aveva sperato. “Quando DeathSpank era stato progettato come un videogioco a episodi, era più di un’avventura e di un semplice RPG in cui sconfiggere mostri passando da un enigma ad un altro”, spiega. Ma quando l’idea di strutturare il gioco a episodi fu abbandonata, molti dei suoi elementi di avventura previsti sparirono: “sentivo che doveva essere qualcosa in più di un semplice RPG per sostenere la nuova mole del gioco. Alla fine non sono mai stato completamente soddisfatto di come è stato realizzato DeathSpank”. Lasciò Hothead poco prima che il gioco fosse distribuito. Ma poi quel vecchio fantasma gli venne di nuovo a far visita. “Io e Tim stavamo parlando di alcune cose e non so perché l'ho nominato, è stato solo qualcosa che ho buttato lì”, afferma Gilbert riferendosi al fatto di aver comunicato la sua idea al suo amico ed ex collaboratore di LucasArts. A settembre del 2010, ha rivelato timidamente sul suo blog che stava lavorando con Double Fine a un nuovo progetto. Ora, dopo quasi due anni di sviluppo nascosto, il segreto è stato finalmente svelato: The Cave, la nuova avventura di Ron Gilbert, sarà disponibile per Xbox Live Arcade, PlayStation, Network, Wii U e PC all’inizio del 2013, per gentile concessione di Sega.

“Con molti editori, se vuoi realizzare un videogioco d’avventura non devi mai nominare quella parola” afferma Gilbert. “Devi andare lì e proporlo come se fosse qualcos’altro anche se si tratta di un'avventura. Arrivato a un certo punto, ero davvero stanco di comportarmi così. Sono il tipo che se vuole realizzare un videogioco d’avventura va lì e propone un videogioco d’avventura Così, quando andavo a proporlo ero molto schietto: “Si tratta di un videogioco d'avventura. Ci sono alcune cose che non mi piacciono del genere e che voglio modificare, ma si tratta proprio di una avventura”. Grazie alla Sega è stato finalmente accettato”.
The Cave fa la sua comparsa alcuni mesi dopo il famoso appello di Tim Schafer ai fan su Kickstarter, affermando che gli editori non avrebbero concesso nessuna possibilità ai videogiochi d'avventura. Che relazione ha tutto questo con l’esperienza personale di Gilbert? “Penso che se avessi voluto realizzare un classico videogioco d’avventura punta e clicca, avrei avuto un rapporto burrascoso con l’editore. Quindi ritengo che quello che diceva Tim nel video pubblicitario sia esatto”, ammette. “Ma con The Cave, quello che intendevo realizzare non era un classico videogioco d’avventura punta e clicca 2D. Nella sua essenza si trattava di un’avventura, ma volevo tagliare via un po’ del grasso che penso abbiano accumulato i videogiochi d’avventura nel corso degli anni e questa penso sia stata una delle cose che ha attratto Sega”.
Potrebbe non aver niente a che fare con i videogiochi SCUMM per i quali è conosciuto, come dimostrato nel trailer uscito poco prima dello E3, in cui The Cave somiglia molto ad un platform a scorrimento laterale; ma Gilbert afferma che questo nuovo gioco è in tutte le sue parti un’avventura come Maniac Mansion e Monkey Island. Ancora meglio, molti degli elementi fastidiosi del genere sono stati eliminati. “Uno degli obiettivi principali del progetto era quello di sbarazzarsi della monotonia dei videogiochi d’avventura. Penso che una delle ragioni per cui le persone lo hanno definito platform è quella di vedere questi personaggi correre. Dio proibisce di correre in un videogioco d'avventura, vero?” domanda ridendo, “Oppure, ‘oh mio Dio, questo personaggio sta saltando, non può essere un videogioco d'avventura’, ma io penso che una delle cose per cui le avventure vengono criticate è proprio quella di camminare da una zona ad un'altra. Camminare dalla casa di Meathook fino alla città di Melèe (in The Secret of Monkey Island) a un certo punto diventa monotono, perché ci vuole molto tempo. Quindi uno degli obiettivi di The Cave è stato quello di rendere la traversata divertente, in modo che quando devi andare da una zona ad un'altra, o dirigerti da qualche parte per prendere qualcosa che hai dimenticato o, ancora, tornare indietro per risolvere un enigma, l’atto di spostarsi da una zona ad un’altra diventi una cosa divertente da fare”.

Il fatto che The Cave si presenti come un platform non è una cosa del tutto inaspettata, considerando la profonda influenza che un autentico platform come Limbo di Playdead ha avuto sul suo progetto. “Ho davvero apprezzato come hanno simplificato le cose".

DENTRO LA CAVERNA ■ “I videogiochi d’avventura non mi hanno mai interessato, rimanere bloccato su un enigma… non diventerà un noiosissimo complicato videogioco” afferma Gilbert in merito a The Cave. “Il videogioco rappresenta semplicemente un’esperienza che vivi. Ci sono enigmi; alcuni dei quali sono difficili e potresti sbatterci la testa per un po’, ma in realtà volevo che fosse qualcosa in cui puoi immergerti; muoverti all’interno della caverna e vivere la narrazione e tutto quello che ti si presenta”.

DENTRO LA CAVERNA ■ “Non fallirai mai un salto in The Cave, a meno che tu non sia completamente cretino”, afferma Gilbert riguardo i comandi. “Non è un platform dove devi essere sicuro di eseguire un doppio salto appena in tempo per afferrare il bordo, o dove se non premi il giusto tasto combo non riesci a fare qualcosa; non è così. Certo, devi saltare alcuni burroni, saltare per afferrare alcuni bordi, ma non sbaglierai nell’eseguire queste azioni, se ci provi“.

DENTRO LA CAVERNA ■ "La storia principale riguarda questi personaggi che si ritrovano in una caverna”, afferma Gilbert sulla sua ultima impresa. “In realtà non sanno come sono arrivati lì, come si sono ritrovati lì e mi sembra che assomigli un po’ a Close Encounters of the Third Kind, dove tutte quelle persone si ritrovano nella Devil’s Tower senza sapere perché. Così questi sette personaggi si ritrovano in questa misteriosa caverna e partono all’esplorazione. Stanno cercando qualcosa. Tutti loro sono alla ricerca di qualcosa e pensano di poterla trovare, in qualche modo, nella caverna”.

I miti di LucasArts

Che fine hanno fatto le altre leggende dei videogiochi di avventura?

Steve Purcell

Artista presso Lucasfilm, Purcell è il creatore di così tante importanti avventure, che è difficile tenere il conto. È, comunque, rimasto famoso per lo spettacolare Monkey Island box art e per aver creato i personaggi di Sam e Max. Ha collaborato con Telltale per realizzare tutte e tre le stagioni di Sam & Max, ma ha trascorso la maggior parte degli ultimi dieci anni alla Pixar, dove, da artista di concetto è arrivato a diventare co-autore e co-direttore di Brave di quest'anno.

David Fox

Tra i primi designer presso Lucasfilm, Fox ha collaborato a Maniac Mansion, Indiana Jones And The Last Crusade e Zak McKraken occupando diverse posizioni. Nel corso degli ultimi due anni presso Lucasfilm, Fox ha lavorato allo sviluppo di un simulatore di parchi giochi e altre attrazioni, ma l'ambizioso progetto è stato, alla fine, abbandonato. Da quando ha lasciato Lucasfilm, si è occupato di altri simulatori, ma anche della progettazione di siti web per diverse compagnie. Oggi realizza software istruttivi con la moglie Anne.

Bill Tiller

Bill Tiller, tra gli ultimi arrivati presso Lucasfilm, è stato l'artista di The Dig e Full Throttle, ma è conosciuto più che altro per la serie a cartoni animati di The Curse of Monkey Island. Nel 2002 ha costituito un proprio studio di giochi d'avventura, Autumn Moon Entertainment, dove ha realizzato A Vampyre Story e Ghost Pirates Of Vooju Island. Attualmente sta raccogliendo finanziamenti dal pubblico per una serie a episodi di A Vampyre Story per Ipad. Bill riveste inoltre il ruolo di direttore artistico per lo sviluppatore di videogiochi casuali Monkey Fun.

■ DOPO AVER RIDEFINITO il genere avventura presso LucasArts, Gilbert ha trascorso la parte migliore degli anni Novanta creando prodotti di intrattenimento a sfondo educativo per bambini, partendo con Putt-Putt Joins The Parade. Sebbene Gilbert abbia fatto anche da programmatore per la maggior parte di questi videogiochi, con The Cave si sta concentrando sul design: "Ho svolto moltissima programmazione su DeathSpank e ho constatato che ciò mi toglieva moltissimo tempo per potermi seriamente concentrare sul design. Inoltre Double Fine possiede efficienti strumenti di tecnologia; sono stato più che felice di lasciar fare a loro.

Dave Grossman

Dopo aver lavorato ai primi due videogiochi di Monkey Island e a Day of The Tentacle, Grossman lascia LucasArts e collabora con Humongous Games di Ron Gilbert ad una serie di avventure destinate ai bambini. Nel 2005 collabora alla fondazione di Telltale Games e vi rimane per sovrintendere, fino ad oggi, tutti i videogiochi della compagnia.

Tim Schafer

Dopo aver completato Grim Fandango, Schafer ha lavorato a un videogico inedito per PS2, prima di lasciare LucasArts per creare la propria compagnia, Double Fine. Lo sviluppatore ha arrancato per circa dieci anni, producendo solo due videogiochi di discreto successo, per poi scoprirsi creatore di piccoli ma ingegnosi videogiochi scaricabili.

"Era sorprendente quanto quel videogioco fosse divertente e piacevole nonostante fosse stato semplificato così tanto", afferma Gilbert. "Dunque, quella è stata la principale influenza che ho avuto nella progettazione e realizzazione di un classico videogioco d'avventura, e come può essere semplificato? Come possiamo eliminare tutta la cartilagine e far sì che rimanga solo l'essenza di ciò che è divertente nei videogiochi d'avventura?" Ma per quanto riguarda il gameplay, ritiene che i due videogiochi abbiano poco in comune: "Limbo ha molti aspetti dei videogiochi d'avventura, ma lo scopo è essenzialmente quello di risolvere enigmi basati sulla fisica, che io non considero enigmi da avventura; Limbo era un eccellente gioco, ma non penso sia un'avventura. Per me, The Cave è un vero e proprio videogioco d'avventura. Non ci sono enigmi di fisica. Ci sono oggetti, bisogna trovare gli enigmi e usare gli oggetti per risolverli. Penso quindi, che sia davvero classico in questo senso.

Sebbene il co-autore del precedente Monkey Island, Tim Schafer, non stia tecnicamente lavorando a The Cave (è impegnato a raccogliere finanziamenti dal pubblico per Double Fine Adventure), i loro uffici sono uno di fianco all'altro e Gilbert racconta che discutono regolarmente dei loro progetti in corso: "Tim ed io ci incontriamo ogni settimana e discutiamo per un'ora di ciò su cui lui sta lavorando e ciò su cui io sto lavorando. Lo sto rendendo partecipe di riflesso". Tim Schafer e Ron Gilbert, entrambi che progettano videogiochi d'avventura sotto lo stesso tetto? Appena cinque anni fa, con Double Fine nel mezzo del difficile sviluppo di Brutal Legend e Gilbert ad affannarsi per trovare un editore del suo DeathSpank, una simile situazione sarebbe sembrata impossibile. Cosa è cambiato nel settore per far sì che questo potesse accadere?
Una cosa che ha aiutato i videogiochi d'avventura è che oggi molte più persone giocano ai videogiochi. È socialmente accettato giocare ai videogiochi, vero? Se sei un adulto e affermi di giocare ai videogiochi, non devi dirlo sotto voce ne devi mugugnare, puoi tranquillamente uscire e dire: "Io gioco ai videogiochi". Per tornare a casa prendo il treno e un quarto delle persone sul treno giocano ai videogiochi per tutto il tempo e sono tutti adulti" osserva Gilbert.

■ Gilbert accoglie i rinnovamenti di Monkey Island di LucasArts? "Mi ha fatto piacere che abbiano permesso ai giocatori di scegliere fra la versione originale e quelle nuove. Il fatto che non abbiano cambiato il gioco dimostra molto rispetto per l'originale e il team originale. Non sono entusiasta del nuovo stile artistico... ma a molte persone piace. In generale sono contento per loro".

Breve cronologia dei

1976: Colossal Cave Adventure, sviluppato da Will Crowther, è un text game d'esplorazione. Un anno dopo Don Woods vi aggiunge elementi tolkeniani e questa versione del gioco attira l'attenzione di una generazione di designer in erba di videogiochi.

1980: Colossal Cave ispira un intero decennio di text game d'avventura per impianti domestici, ma è Zack di Infocom a fare il più grande colpo nei primi giorni dall'uscita, vendendo milioni di copie e rendendo i videogiochi d'avventura un genere rinomato...

1980: Ispirati da Colossal Cave Ken e Roberta Williams fondano la compagnia che sarà successivamente conosciuta come Sierra e producono Mystery House, il primo videogioco d'avventura ad usare la grafica. La sua interfaccia, comunque, è ancora testuale.

1983: Nel frattempo in Giappone Yuji Horii, che non aveva ancora trovato il tempo di creare Dragon Quest, sviluppa The Portopia Serial Murder Case, la prima significante avventura in Giappone. Questo da il via a una discendenza propria che passa quasi inosservata in Occidente.

1984: Il successo di Sierra conduce a King's Quest, la vera e propria avventura grafica che permette al giocatore di immergersi in un universo multischermo. Ecco che nasce il genere avventura come oggi lo conosciamo.

1987: Il programmatore di Lucasfilm, Ron Gilbert, crea SCUMM, uno strumento che può essere usato per sceneggiare facilmente qualsiasi videogioco d'avventura immaginabile. Il primo gioco ad essere realizzato con SCUMM è Maniac Mansion; innovativo grazie ai suoi personaggi multipli, definisce lo stile di Lucasfilm con il suo indimenticabile umorismo ed un'interfaccia punta e clicca che sostituisce i comandi testuali...

1987: Lo stesso anno di Maniac Mansion, Sierra e Al Lowe creano Leisure Suit Larry, una commedia sexy che lascia il segno su diverse generazioni di pubblico. Insieme a Lucasfilm, Al Lowe scopre una regola fondamentale, i videogiochi d'avventura e l'umorismo sono fatti l'uno per l'altro.

1988: Il creatore di Metal Gear, Hideo Kojima, si cimenta con i videogiochi d'avventura e ne realizza, per la prima volta, uno. Snatcher, un'avventura cyberpunk con elementi di Blade Runner e Terminator, è influenzato molto dal debole di Kojima per le opere enciclopediche e per i personaggi loquaci, creando un avvincente universo di gioco.

1989: Ora, passati dieci anni, è il momento che i videogiochi d'avventura si evolvano, e il primo a farlo è Sierra. Quest For Glory riprende lo stile dell'avventura King's Quest e lo mescola al genere RPG. È un abbinamento naturale, avvenuto in maniera così perfetta che potreste non averlo nemmeno notato. Mass Effect.

1990: I maestri dell'avventura Ron Gilbert, Tim Schafer e Dave Grossman creano The Secret of Monkey Island. La più importante innovazione è l'eliminazione della morte dalla meccanica di gioco, ma sono la pura qualità della narrazione, dell'arte e del design del gioco a rendere Monkey Island il videogioco d'avventura definitivo.

1992: Se Monkey Island è il videogioco d'avventura definitivo, è Monkey Island 2 ad essere migliore. Ogni cosa è migliore, incluso uno dei più straordinari finali di tutti i videogame. È, inoltre, innovativo in un'area che non ci si sarebbe aspettati, la musica. Il sistema iMUSE di Lucasfilm armonizza dinamicamente il motivo musicale con le azioni del giocatore. È così complesso che Lucasfilm non è riuscito a riprodurlo nel rifacimento del 2010.

1992: La precoce avventura di Lucasfilm, Loom, era già abbastanza innovativa nel suo rilascio iniziale, utilizzava elementi musicali ed effetti sonori come enigmi; ma il cd-rom uscito nel 1992 era ancora meglio, grazie alla voce fuoricampo, che lo ha reso la prima avventura "parlante", cosa che ovviamente oggi diamo per scontato.

1993: Il boom dei cd-rom nei primi anni novanta culmina con Myst. Diversamente dalle avventure precedenti dialogo e personaggio si tengono in disparte mentre la prospettiva in prima persona e gli enigmi semplici pongono l'alta qualità delle immagini in prima linea. Riguardo il gameplay le opinioni dei giocatori sono diverse, ma la sbalorditiva visuale lo rende un successo insieme alla massa di Windows 95, e il risultato è che viene venduto a

videogiochi d'avventura

palate. Questa tendenza ha un impatto sull'intero mondo dei videogiochi, non solo su quelli d'avventura.

1993: Maniac Mansion è stato follemente innovativo con le scelte di personaggi multipli; e il suo seguito, Day of The Tentacle, va ancora meglio; mette a disposizione tre personaggi in tre differenti periodi e costringe i giocatori a riflettere su come il passaggio del tempo può essere usato per risolvere i suoi complicati enigmi. Quasi due decenni più tardi Day of The Tentacle rimane un capolavoro di design.

1995: Quando gli sparatutto in prima persona iniziano a far presa sul mercato dei PC, gli sviluppatori di avventure faticano per far rimanere i loro videogiochi concorrenziali. Avventure come il secondo esperimento con il formato cd-rom di Gabriel Knight vuole introdurre l'azione vivida del FMV nel genere, ma riesce solo a negare l'inevitabile.

1997: LucasArts prova una diversa strategia con Sierra, rinunciare alla FMV in favore di visuali a cartone animato di alta qualità in The Curse of Monkey Island. Nonostante il team originale non abbia preso parte al progetto, il terzo videogioco di Monkey Island dimostra di essere un altro marchio di eccellenza di LucasArts.

1998: Nel corso di quest'anno LucasArts rinuncia a SCUMM e lo sostituisce con GRIME, un completo motore 3D che debutta con Grim Fandango di Tim Schafer, uno dei più eccellenti esempi di narrazione nei videogiochi.

GRIME, comunque, fa poco per ribaltare la fortuna dei videogiochi d'avventura. LucasArts produce un altro videogioco con GRIME prima di abbandonare per sempre il genere.

2001: TI successivi anni sono piuttosto tranquilli per il genere d'avventura ma, in Giappone, Capcom programma la sua rinascita con Gyakuten Saiban, un'avventura grafica testuale su un folle avvocato di difesa. Il videogioco per GBA ha un enorme successo in Giappone e dà origine a due sequel; ma la sua popolarità raggiunge l'apice quando viene riadattato in Occidente, per Ds, come Phoenix Wright: Ace Attorney nel 2005.

2005: Dal nulla, il genere avventura torna in vita in una forma nuova e profondamente evoluta. La casa francese Quantic Dream sviluppa Fahrenheit, un videogioco d'avventura estremamente coinvolgente che elimina i vecchi e goffi concetti e li sostituisce con una presentazione cinematografica e con decisioni repentine che hanno un enorme impatto sulla storia.

2005: Le avventure giapponesi diventano ancora più importanti nel 2005, quando Phoenix Wright viene adattato per DS; e una serie di altre avventure touch-screen gli fanno seguito, rendendo la portabilità del Nintendo una grande e nuova patria per il genere. Another Code di Cing prende questo formato a cuore, utilizzando le funzioni peculiari del DS in modi creativi e dimostrando che il genere d'avventura ha ancora il potenziale per evolversi.

2006: Telltale Games, la casa di ex impiegati di LucasArts formata nel 2005, ripropone Sam & Max come una serie di videogiochi d'avventura ad episodi che conferisce al genere una struttura assimilabile e a episodi. Sei anni dopo non c'è ancora nessuno in grado di realizzare videogiochi a episodi o avventure in stile Lucas meglio di Telltale.

2007: Un fenomeno a pieno titolo, Professor Layton, esplode per DS unendo una narrazione anime di alta qualità con enigmi stile album, per creare un intero nuovo genere di avventura punta e clicca. Le successive serie sono state le più vendute della generazione e hanno anche dato origine ad un proprio film. Un videogioco incrociato con Phoenix Wright è atteso per il 2013.

2007: Capcom affronta di nuovo il genere avventura, questa volta su Wii. Zack & Wiki fa degli enigmi l'obiettivo centrale e li trapianta nei movimenti su misura della Wii Remote. Uno straordinario senso dell'umorismo e interattività in stile Rube Goldberg fanno di questo gioco uno dei migliori per Wii.

2009: L'azienda britannica Revolution Software, amata per le sue avventure in stile SCUMM della metà degli anni Novanta, non è mai stata veramente innovativa finché non ha avuto l'idea di ripubblicare Beneath A Steel Sky per iPhone, riconoscendo il formato della Apple come la perfetta residenza per i videogiochi di avventura. Tre anni più tardi, non è possibile avanzare la proposta di videogiochi d'avventura allo App Store.

2010 Quantic Dream fa seguire a Fahrenheit, Heavy Rain, un ancora più ambizioso lavoro di fiction interattiva che ha molto più successo nella realizzazione. Il colpo di genio sta nel fatto che la storia continua ad andare avanti senza essere condizionata dalle azioni del giocatore, reagisce alle sue decisioni e prosegue anche quando uno o più dei suoi personaggi dovrebbero morire.

2010: Shu Takumi, creatore di Phoenix Wright, dimostra di non essere bravo solo in quello con Ghost Trick: Phantom Detective. Il gioco eredita il debole di Takumi per i personaggi indimenticabili e per i dialoghi spiritosi, ma li avvolge in un nuovo tipo di puzzle game tutti basati sul limitato possesso di oggetti e sulla casualità delle reazioni a catena. Potremmo addirittura dire che in realtà è migliore dei Phoenix Wright.

2011: Rockstar Games potrebbe non ammetterlo, ma lo open-world detective LA Noir assomiglia molto ad un moderno videogioco di avventura. Investigazione della scena del crimine e controinterrogatorio di testimoni lo rendono il Phoenix Wright per il pubblico di GTA, sebbene alcuni errori stupidi nel design del gioco lo hanno alla fine fatto calare.

2012: Con il passare degli anni Telltale Games guadagna un'attenzione maggiore e ottiene i diritti per produrre avventure basate su licenze ancora più commerciali. Back to The Future e Jurassic Park ottengono risultati diversi; ma è The Walking Dead a soddisfare veramente, immortalando la questione principale perfettamente, perfezionando le abilità episodiche di Telltale e introducendo la casualità stile Quantic Dream.

2012: Maggior diversificazione del genere, questa volta arriva da Ragnar Tornquist, creatore di videogiochi d'avventura guida, The Longest Journey e Dreamfall. Il suo videogioco multiplayer online, The Secret World, adotta i meccanismi dei videogiochi d'avventura, e li riutilizza in un contesto decisamente multiplayer.

2013: I videogiochi di avventura compiono un giro completo in quanto il genere ritorna a dove era partito... una colossale caverna. Questa nuova avventura, a lungo attesa, di Ron Gilbert ripercorre le tappe di Maniac Mansion, ma lo precede come idea. Il suo concepimento risale al periodo precedente all'impiego di Gilbert presso LucasArts.

Voglio essere un pirata… dei Caraibi.

Cinque spettrali somiglianze fra The Secret of Monkey Island e Pirati dei Caraibi

Avete mai notato che Pirati dei Caraibi possiede alcune evidenti somiglianze con la serie Monkey Island? Non c'è da stupirsi. Entrambi si sono ispirati direttamente all'attrazione Pirates of the Caribbean del luna park di Disneyland; il quarto film di Pirati dei Caraibi prende il nome da On Stranger Tides, lo stesso racconto che inizialmente ha ispirato Ron Gilbert nel creare un'avventura di pirati. Ancor più curioso, secondo indiscrezioni, è il fatto che fosse in lavorazione un film su Monkey Island, scritto da Ted Elliot, lo stesso che ha scritto il primo film di Pirati dei Caraibi. Ecco cinque evidenti somiglianze…

1. Guybrush

Il personaggio di Guybrush Threepwood appare essenzialmente due volte nella serie Pirati dei Caraibi. Il suo atteggiamento ingenuo e il suo aspetto semplice fanno pensare a Will Turner; il suo lato spiritoso ha molto più in comune con Jack Sparrow.

2. Elaine Marley

La determinata figlia di un governatore che si innamora di Guybrush, sebbene avrebbe dovuta essere più assennata. Elaine somiglia molto alla Elizabeth di PdC, la determinata figlia di un governatore che si innamora di Will Turner.

3. La sacerdotessa voodoo

Sia Monkey Island che Pirati dei Caraibi condividono un personaggio costituito da una sacerdotessa voodoo, cosa che sarebbe già abbastanza inquietante di suo. Ma date un'occhiata alla scena in cui l'equipaggio raggiunge la casa della sacerdotessa voodoo in La Maledizione del Forziere Fantasma e noterete che le loro case sommerse nella palude sembrano quasi identiche.

4. LeChuck

Prima un pirata fantasma e poi un pirata zombie, l'aspetto dell'imponente LeChuck ha numerose somiglianze sia con il Capitano Barbossa che con Davy Jones. Sinistri capitani dei pirati sono sicuramente fondamentali in questo genere, ma se considerate la comune natura di non-morti, quelle somiglianze diventeranno ancora più pronunciate.

5. Scabb Island

Ricordate la città costituita dalle navi abbandonate dei pirati ormeggiate insieme all'inizio di Monkey Island 2? C'è una città pirata esattamente come quella in Pirati dei Caraibi, ma non siamo riusciti ad identificare Largo LeGrande…

"Forse potrei far partire un Kickstarter da un centinaio di milioni di dollari e comprare la licenza di Monkey Island"

Gilbert cita Limbo come principale influenza su The Cave, ma attenzione; il gameplay non è per niente simile. "The Cave è un gioco di oggetti, si devono trovare cose e usare queste cose in rapporto ad altre. Non è un gioco di enigmi di fisica come era Limbo".

"Penso, quindi, che giocare ai videogiochi sia diventato molto più diffuso; come se i ragazzini fossero cresciuti, ora sono adulti e hanno una famiglia e continuano a giocare ai videogiochi. Ora ci sono molte più varietà di persone là fuori e cose come i videogiochi d'avventura, che prima erano una nicchia nella nicchia, in quanto giocare ai videogiochi era una nicchia e le avventure erano una nicchia al suo interno, bene, ora che giocare ai videogiochi è molto più diffuso, anche i videogiochi d'avventura sono più diffusi".

Ma riconosce che nonostante questa crescita, l'editoria standard rimane inospitale. "Gli editori tradizionali cercano sempre di seguire il modello cinematografico. Tutti loro cercano di realizzare il colossal dell'estate, ma credo che l'industria cinematografica sia un'interessante analogia, perché tutte le case cinematografiche vogliono realizzare il colossal dell'estate, ma vogliono anche realizzare un gruppo di altri film. Realizzano film che sanno bene che non diventeranno il colossal estivo. L'industria dei videogiochi ha iniziato a seguire questo modello, forse, cinque anni fa; prima tutto ciò che avrebbero mai realizzato doveva essere un colossal estivo". Ma questo sta iniziando a cambiare: "Penso che stiamo lentamente maturando in quanto industria; gli editori vogliono realizzare colossal estivi, ma, come l'industria cinematografica, sono anche disposti a finanziare videogiochi più modesti che non diventeranno colossal. Pensiamo che lentamente questo stia accadendo". Inoltre, aggiunge che la distribuzione digitale sta facendo una grande differenza: "Se dovessi stampare i dvd di tutti questi giochi e inventariarli, dovresti investire molti soldi. La distribuzione digitale permette alla gente di risparmiare e soddisfa maggiori mercati di nicchia, perché non devi convincere Best Buy a lasciarti un po' di spazio sugli scaffali.
Con la percezione dell'industria che lentamente sta cambiando (e alla luce dei 3.5 milioni di dollari offerti dai giocatori in risposta alla propaganda Kickstarter di Schafer), Gilbert potrebbe considerare l'idea di cimentarsi in un più classico videogioco punta e clicca dopo aver completato The Cave? "Questa è una bella domanda. Ovviamente me lo sono domandato" risponde dopo una lunga pausa. "Ci sono cose che non mi piacciono nei tradizionali videogiochi d'avventura e vorrei trovare delle soluzioni. Penso che ci siano delle soluzioni, soluzioni geniali per quel tipo di cose. Mi piacciono molto gli enigmi a dialogo e le interazioni con dialoghi, quelli sono stati una specie di fulcro per DeathSpank, enigmi a dialogo e umorismo. Mi divertono davvero tanto, ma è una cosa che consapevolmente non ho inserito in The Cave. Questa è una cosa su cui mi piacerebbe tornare". Dopo maggiori considerazioni continua: "Credo che la risposta lunga sia si, credo che sia davvero divertente realizzare un classico videogioco punta e clicca, ma voglio capire dove questi devono arrivare. Non voglio solo rivivere il passato, ma anche vedere dove possono arrivare i punta e clicca nel futuro".

Con tutto questo parlare di andare avanti, ci sembra scortese chiedere di Monkey Island ma non si può parlare di lavoro con Ron Gilbert senza menzionare il suo più importante retaggio. Questa volta la risposta arriva velocemente: "Mi piacerebbe davvero realizzare un altro videogioco di Monkey Island, il vero, terzo Monkey Island, ma la mia condizione è che se lo farò lo voglio fare a modo mio. Non voglio che LucasArts mi dica che deve essere fatto in un certo modo oppure che non è fedele all'universo di Monkey Island, o cose simili. Voglio semplicemente realizzare il mio terzo videogioco di Monkey Island, mi piacerebbe davvero farlo". Ma subito aggiunge che le probabilità sono poche: "Voglio dire che, a meno che il mio nome non compaia nel testamento di George Lucas, non penso che questo accadrà". Sebbene sia stato incoraggiato dalla breve ripresa avvenuta nel 2009 dalla distribuzione della Special Edition da parte di LucasArts e da Tales of Monkey Island a episodi di Telltale, non sta morendo dalla voglia di ulteriori sviluppi: "Una volta parlai seriamente con LucasArts di realizzare un nuovo Monkey Island. Quando il loro presidente, Darrell Rodriguez venne licenziato (o si dimise), tutto venne dimenticato immediatamente e loro non lo nominarono più".
Nonostante i recenti successi nel raccogliere fondi ottenuti dai progettisti retro di videogiochi d'avventura come Al Lowe e gli ideatori di Space Quest, Gilbert non vede nel finanziamento del pubblico una possibilità per ottenere il controllo della sua creazione: "il problema è che Lucasfilm conserva la proprietà intellettuale e George non ha più bisogno di soldi, giusto? Penso che se io mi presentassi davanti la loro porta con una valigetta piena di dieci milioni di dollari, non mi venderebbero la licenza. Dovrei proporgli una somma vergognosamente assurda di soldi per strappargli quella licenza. Quindi sì, non penso che Kickstarter potrebbe… o meglio, forse potrei dare il via a un Kickstarter da cento milioni di dollari per comprare la licenza di Monkey Island. Chi può dirlo?".
Anche con Monkey Island fuori dai giochi, l'autoproclamatosi Grumpy Gamer sembra soddisfatto di dove sia arrivato. Lui e il co-creatore di DeathSpank, Clayton Kauzlaric, hanno recentemente rilasciato un videogioco indipendente, The Big Big Castle, per Ipad (approfondito a pagina 113 di questo numero). Dopo averlo perseguitato per quasi trent'anni, The Cave è prossimo al compimento. Sebbene molte cose sono cambiate nell'industria, Gilbert confessa che lavorare a The Cave lo ha riportato a quando lavorava a Maniac Mansion e Monkey Island. Facendo un confronto con LucasArts non è poi così diverso. La cosa non sorprende dato che Tim proviene da LucasArts e ha trascorso gli anni formativi a realizzare videogiochi presso LucasArts. In un certo modo le cose seguono il modello di quei primi giorni", afferma riferendosi all'atmosfera trovata a Double Fine. "è piuttosto piacevole, c'è molta libertà creativa, c'è rispetto per le persone creative, non ci sono molte persone d'affari che ti girano intorno e cercano di farti fare le cose. Inoltre le persone qui hanno un sorprendente talento, artisti e programmatori. È eccitante lavorare con loro".

Gilbert pensa che i videogiochi d'avventura torneranno ad affascinare il pubblico? "Penso che le persone siano favorevoli ad accettare, se non le vere e proprie avventure punta e clicca, le avventure ibride come L.A. Noire".

"Sarebbe dovuto essere un gioco migliore; un vero e proprio RPG, ma i dirigenti pensavano che non sarebbe piaciuto", afferma Gilbert parlando di DeathSpank, e aggiunge: "penso che Torchlight abbia dimostrato che invece sarebbe piaciuto".

ANTEPRIME

50 Assassin's Creed III
54 Far Cry 3
58 Halo 4
60 Remember Me
61 Army of Two: The Devil's Cartel
62 Forza Horizon
63 Fable: The Journey
64 Sacred 3
65 Total War: Rome II
66 Final Fantasy XIV: A Realm Reborn
67 Marvel Heroes

Up: Ubisoft ci ha confessato che Connor vivrà un'intensa storia d'amore drammatica. Peccato che non c'è stato verso di farci rivelare il nome della donna...

MY GENERATION

Tutti a parlare di next-gen. Capcom dice che non comincerà con Wii U, e tutto sommato dobbiamo dargli ragione. John Riccitiello, grande capo di Electronic Arts e una delle personalità più influenti del settore, si è dichiarato convinto dell'arrivo delle console di nuova generazione entro la fine del 2013. Paul Raines, CEO di una celebre catena di rivenditori di videogiochi (sì, proprio quella), è invece sicuro del fatto che una tra la nuova Xbox e PS4 raggiungerà gli scaffali dei propri negozi nel corso del prossimo anno. Che si tratti di previsioni, fughe di notizie o profezie di Nostradamus, l'impressione diffusa è che presto saremo costretti a mettere via le macchine da gioco che ci hanno accompagnato negli ultimi anni per far posto a nuove, scintillanti console dal potenziale tecnologico ancora inimmaginabile. Ma siamo proprio sicuri che il "grande passo" sia davvero così imminente? Nelle prossime pagine troverete diversi giochi in anteprima, è vero, ma vi assicuriamo che la scelta di quali titoli inserire e quali no ha rappresentato un compito a dir poco arduo. Gli annunci di nuovi giochi si susseguono a ritmo incessante, e tra questi c'è addirittura spazio per il lancio di nuove IP. Tutti giochi previsti per l'attuale generazione di console. Certo,i filmati relativi all'Unreal Engine 4 di Epic o al Luminous Engine di Square Enix fanno sognare un futuro che, si spera, possa non essere troppo lontano. Ma con un Metal Gear Solid: Ground Zeroes o un Remember Me confermati per questa generazione (almeno così sembra), il bisogno di spendere centinaia di euro per un nuovo hardware non è poi così impellente. Se c'è una cosa che ho imparato da Ritorno al futuro, è che nel 2015 ci saranno skateboard fluttuanti, scarpe autoallaccianti e automobili volanti. Per le nuove console c'è ancora tempo.

"I cittadini nonsvolgeranno più il semplice ruolo di comparsa scenica, ma vivranno un'esistenza realmente indipendente e singolare"

LA FILOSOFIA DI GR

In sede di anteprima, GR analizza un'opera ancora in fase di sviluppo, pertanto sospende il suo giudizio concedendo sempre e comunque il benefici o del dubbio ai game developer autori del gioco. Ciò non significa, però, che GR ceda incondizionatamente all'hype: i nostri critici osservano e, quando possibile, provano un titolo con la precisa intenzione di fornire impressioni autentiche e precise, senza tralasciare eventuali dubbi su singoli elementi del gioco.

■ Up: Per non trascurare l'ampia fascia dei giocatori più hardcore, Ubisoft ha inserito nel gioco una serie di missioni secondarie chiamate "Linear Games Sequences" che, a causa della loro estrema difficoltà, richiederanno tutte le migliori abilità stealth per essere portate a termine. Fatevi scoprire e potrete considerare fallito l'obiettivo.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **Xbox 360, PS3**
Origine: **Canada**
Developer: **Ubisoft Montreal**
Publisher: **Ubisoft Productions**
Genere: **Action-Adventure**
Uscita: **31 ottobre 2012**
Giocatori: **1-4**

Profilo Assassini

Nei cinque episodi ufficiali della serie si sono alternati tre assassini, ognuno con una personalità propria: Altair è uomo contraddistinto da una vita dedita totalmente alla causa del credo, mentre Ezio Auditore è famoso per il suo carattere più indisciplinato e irriverente. Di Connor, invece, conosciamo ancora poco, ma pare proprio che rispetto ai suoi "colleghi" l'assassino americano sarà più introverso ed enigmatico.

Storia Assassini

Altair
2007 Assassin's Creed

Ezio Auditore
2011 (Assassin's Creed Revelations)
2009 (Assassin's Creed 2)
2010 (Assassin's Creed Brotherhood)
2011 (Assassin's Creed Revelations)

Connor
2012 (Assassin's Creed 3)

FIORE ALL'OCCHIELLO

Se c'è un merito che si può attribuire alla serie di Assassin's Creed, quello è certamente di aver portato a nuovi livelli l'ambientazione a sfondo storico nel medium videoludico. Cultura e azione non sono mai andati così in parallelo.

Assassin's Creed 3

CONCEPT ■ Dopo due episodi non propriamente innovativi, Assassin's Creed è pronto a tornare alla ribalta con un capitolo carico di novità che promette di zittire per sempre le critiche di fan e pubblico.

La "Rivoluzione" sta arrivando...

Ormai manca davvero poco all'uscita di Assassin's Creed 3, uno dei titoli più promettenti di questo fine 2012. Nell'attesa spasmodica che sta accompagnando da mesi milioni di giocatori, noi di Game Republic siamo volati in Canada, negli studi di Ubisoft Montreal, per provare in anteprima assoluta il gioco e intervistare due personaggi chiave a capo dello sviluppo con lo scopo di scoprire con maggiore chiarezza cosa dobbiamo effettivamente aspettarci da qui al 31 ottobre. Connor, esattamente come il suo antenato Ezio Auditore nel secondo episodio, avrà a disposizione una propria dimora dal nome Davenport Homestead, da dove potrà gestire nuovi esercizi commerciali, ma anche attivare tutta una serie di sub-quest di natura molto più dinamica rispetto a quanto visto in passato. Più volte, infatti, ci è capitato di accogliere davanti la porta di casa varie richieste d'aiuto da parte dei civili che, una volta esaudite, ci hanno ricompensato nei modi più disparati, tra cui l'apertura di un nuovo negozio nella zona limitrofe alla nostra. In effetti, uno degli aspetti a cui Ubisoft a dedicato maggiormente attenzione in questo terzo episodio è stato il lavoro svolto nel miglioramento della componente gestionale relativa all'economia del gioco, che vanterà una complessità del tutto inedita nel panorama dei giochi d'azione. I soldi guadagnati dalle proprie attività saranno necessari non solo per poter comprare nuove armi e accessori, ma anche per modificare la propria abitazione e rendere più bellicose le imbarcazioni marine che avrete modo di guidare nelle numerose missioni navali (principali e secondarie). Missioni che, stando a quanto assicurato da Ubisoft, pare da sole terranno impegnati per almeno sette ore di gioco. L'esperienza nata dalle quest sul mare, d'altronde, ci ha piacevolmente colpito per l'incredibile varietà e il divertimento offerto. La minaccia dell'oppressione inglese potrà essere debellata grazie a un arsenale distruttivo devastante, composto da molteplici tipologie di palle di cannone: quelle di base, ad esempio, sono utili per colpire il nemico a distanza, mentre quelle infuocate danno la meglio nelle situazioni di conflitto ravvicinato. Tuttavia, nei casi peggiori, Connor potrà prendere le redini della situazione impartendo gli ordini direttamente alla ciurma, comandando loro di issare la vela o effettuare una brusca virata per aggirare il tentativo di attacco dei soldati nemici. Proprio in virtù dell'incidere in battaglia delle scelte effettuate, sarà quindi fondamentale calcolare bene ogni singola mossa e spendere soprattutto tempo e denaro nell'ampliamento della potenza di fuoco della propria nave. Se sul versante "acquatico" Assassin's Creed 3 aggiunge varietà al tipico gameplay della serie, è solo quando si mettono i piedi sul suolo americano che ci si rende conto veramente del potenziale ludico e innovativo di questo titolo. La zona della Frontiera è un territorio vastissimo, composto da innumerevoli insidie naturali che metteranno a dura prova la resistenza di Connor e le sue spiccate doti atletiche. Fortunatamente, il sistema di arrampicata pare funzionare a dovere, dando prova del passo avanti compiuto rispetto a Revelations proprio durante le sezioni sugli alberi; l'assassino americano si muoveva con assoluta scioltezza, cambiando direzione in base alla conformazione dei rami e arrestandosi realisticamente nei casi in cui non avesse trovato un appiglio cui attaccarsi. Le sezioni di caccia, invece, ci sono sembrate molto simili a quelle viste in Red Dead Redemption, con l'unica differenza che in Assassin's Creed 3, una volta uccisi gli animali, dovranno obbligatoriamente essere scuoiati, altrimenti si verrà desincronizzati esattamente come accade quando si uccidono i civili. Per quanto riguarda le città del gioco, Boston e New York, oltre a essere molto curate e gestite da una complessità tecnica che beneficia in maniera evidente delle nuove possibilità date dall'AnvilNext, esse presentano anche una popolazione mai così viva e realistica. I cittadini non svolgeranno più il semplice ruolo di comparsa scenica, ma vivranno un'esistenza realmente indipendente e singolare: durante il corso del gioco li vedrete svolgere azioni sempre diverse e mai stereotipate, che varieranno in base all'ora del giorno e del periodo climatico, grazie all'introduzione del ciclo delle stagioni. A differenza degli ultimi due episodi, Assassin's Creed 3 si prepara al debutto sul mercato come la vera rivoluzione che i fan della saga aspettavano da tempo. Le tantissime novità introdotte insieme alla rinnovata componente free roaming e alla profondità delle sezioni di gioco navali potrebbero dar vita non solo al miglior capitolo del brand, ma addirittura a uno dei videogiochi più maturi e innovativi degli ultimi anni. Connor, non deluderci!

Davide Panetta

Up: La varietà di situazioni sarà ancora più marcata in questo terzo episodio.

Durante il nostro pellegrinaggio verso la sede canadese della casa di Rayman e Sam Fisher, abbiamo avuta la piacevole occasione di scambiare quattro chiacchiere con Corey May (Lead Writer) e Steven Masters (Lead Game Designer), due dei responsabili di quel kolossal chiamato Assassin's Creed III. Cominciamo con il secondo.

GR: Nell'iniziare lo sviluppo di questo nuovo Assassin's Creed, qual è stato il tuo principale obiettivo in qualità di designer, dopo il successo mondiale della trilogia di Assassin's Creed 2?

SM: Ciò su cui mi sono concentrato sono il nuovo setting e le nuove caratteristiche di gameplay, come ad esempio nel caso del sistema di combattimento. Non avendo nemici equipaggiati con armatura o spade, abbiamo dovuto aggiungere un nuovo set di mosse, così da poter rinnovare il combat system. Abbiamo voluto ricreare l'esperienza tipica di Assassin's Creed e adattarla all'ambientazione inedita e al nuovo protagonista. Il setting ha richiesto anche una completa rivisitazione del sistema di free running, che ora può contare su tutta una serie di nuove mosse, come correre da un albero all'altro.

GR: Cosa ci puoi dire riguardo sul sistema economico, così complesso e stratificato? Non è un po' strano avere un tale di livello di profondità strategica in un action game?

SM: Si tratta di un'opzione che ho scelto di dare ai giocatori, perché nei titoli precedenti era troppo passiva e l'unica ricompensa che ne ricavavi erano i soldi. Stavolta, ho deciso di dargli una maggiore importanza e, infatti, adesso il sistema di ricompense sarà più vario. Tuttavia, il gioco può essere portato a termine senza per forza dedicarsi a questa specifica componente.

GR: Nonostante il gioco sia open world, la storia procede lunga una linea ben precisa. In ogni caso, sono previste diramazioni della trama principale?

SM: Non proprio. La trama è lineare, ma ci sono missioni opzionali che aiutano a scoprire dettagli sulla storia.

GR: Ci saranno risposte a scelta all'interno dei dialoghi?

SM: No. Non è un GdR, non li abbiamo nemmeno considerati. Al massimo c'è un po' di interazione sociale: parlare con i PNG sarà fondamentale per completare alcune missioni.

GR: Considerate invece ACIII un gioco stealth?

SM: In ACIII lo stealth è più che altro un'opzione. In alcuni casi sarà necessario assumere un atteggiamento stealth per completare le missioni, ma in linea di massima si tratta di una scelta in mano al giocatore. In ogni caso, potrete accecare i PNG e mettere a punto tattiche di occultamento completamente nuove.

GR: Il gioco sembra più maturo dei precedenti. Avete pensato anche a una love story?

SM: Ebbene sì, c'è una storia d'amore. Con l'evoluzione del videogioco come mezzo narrativo, l'elemento affettivo è diventato sempre più importante e abbiamo voluto inserirlo anche qui. Ancora non si è visto nulla però, non posso davvero aggiungere altro!

GR: La presenza di boss battle, soprattutto a fine gioco, era un cardine del game design fino a qualche tempo fa. Ora esistono titoli in cui le boss fight non sono nemmeno contemplate. Cosa puoi dirmi a tal proposito su ACIII?

SM: Per noi la boss battle è una questione di approccio alla sfida, non è necessariamente lo scontro tra il protagonista e un bestione gigantesco. Per esempio, in una missione dovrete assassinare un personaggio nascosto tra le schiere di un intero esercito. Riconoscerlo, trovarlo e infine ucciderlo, per noi è una boss battle. Anche lo stesso scenario, con le sue avversità, può essere un boss, in questo senso.

GR: AC2 era ambientato in Italia e, visto che abbiamo contribuito al suo successo, puoi svelare un segreto di AC3 ai fan italiani?

SM: Potrei parlare degli animali... Ecco una cosa divertente che non si è ancora vista: se usate un'esca potrete attirare un orso verso un gruppo di nemici che verranno prontamente massacrati dalla bestia!

Ora è il turno di Corey May, lead writer della serie.

GR: Ci può descrivere brevemente il processo ottimale per la creazione di una storia interattiva?
CM: Per la creazione di una buona storia il segreto, sembra scontato dirlo, è tutto nel lavoro di squadra. È un procedimento molto complesso che prende gran parte del nostro tempo. Come prima cosa butto giù una serie di idee, ma per metterle in pratica e dare ordine a questo caos devo confrontarmi continuamente con i designer delle missioni, ma soprattutto con i programmatori per ben bilanciarle con il gameplay.

GR: Lei pensa che nei videogiochi moderni la storia debba avere la stessa importanza rispetto al gameplay?
CM: Penso che il videogioco perfetto debba avere una buona storia e una buon gameplay ma, suona strano detto da uno sceneggiatore, ritengo che nel videogioco il gameplay debba avere sempre e comunque la priorità.

GR: È mai successo di dover adeguare il gameplay alla storia?
CM: In realtà è successo il più delle volte il contrario.

GR: Il recente Tomb Raider ha scatenato un polverone a causa della scena in cui si intravedeva uno stupro ai danni di Lara e ha fatto nascere delle considerazioni in merito alla libertà di espressione nel gioco. Lei che cosa ne pensa?
CM: Penso semplicemente che il videogioco, esattamente come il cinema e le altre forme artistiche, debba avere piena libertà di espressione. Non credo che un medium piuttosto che un altro sia più indicato a trattare argomenti tabù (come la violenza sessuale nel caso di Lara). Certo, bisogna tenere sempre conto che queste tematiche delicate vanno affrontate con la massima consapevolezza e maturità.

Up: L'elemento stealth è solo una delle componenti che contraddistinguono l'opera Ubisoft.

GR: In Assassin's Creed 3 ci saranno tematiche adulte, ad esempio nella storia di Connor?
CM: Posso dire solamente che la storia sarà più introspettiva dal punto di vista dei protagonisti e sarà concentrata principalmente sulla lotta tra templari e assassini. Dal momento che abbiamo scelto come contesto storico la guerra d'indipendenza abbiamo volutamente evitato di entrare in temi politici onde evitare questioni spinose. Per quanto riguarda il microcosmo dei personaggi, invece, di più non posso dire, i miei capi mi ucciderebbero (ride).

GR: Un maestro della penna come lei quali storie ha apprezzato in altri videogiochi?
CM: Ce ne sono moltissime. Ora come ora sono davvero incuriosito da Dishonored, per via dell'ambientazione e della tematica che coinvolge tecnologia e magia. Ho molto amato la caratterizzazione dei personaggi che BioWare ha saputo dare alla saga di Mass Effect, in particolare con il secondo capitolo, ma devo dire che anche Dark Souls ha attirato la mia attenzione. Il fatto di narrare una storia frammentata e lasciare al giocatore il compito di scoprirla pian piano è a dir poco geniale!

Marco Accordi Rickards

"Far Cry 3 riesce ad andare oltre gli stereotipi del genere, come nessun altro è riuscito a fare prima di lui"

COME UN FILM, MEGLIO DI UN FILM

Il montaggio dell'azione e la regia virtuosa delle cutscene dona al titolo un look adulto e maturo. Distaccandosi non poco dalla massa di altri esponenti del genere cui appartiene. Ubisoft centra il bersaglio in pieno, proponendo un titolo capace di brillare di luce propria nonostante la moltitudine di esponenti che affollano il mercato odierno.

Far Cry 3

CONCEPT Ubisoft riporta sotto i riflettori la serie di Far Cry, ma stavolta, le premesse per un ritorno in grande stile della serie ci sono tutte.

Isole caraibiche, sangue e pallottole

Di giochi di guerra, oramai, sono pieni gli scaffali. Ed è proprio per questa ragione che scrivere un pezzo sull'ennesimo sparatutto in prima persona in arrivo (fra un paio di mesi) nei negozi non è semplice. Le ragioni sono due: la prima risiede nel fatto che il genere negli ultimi anni si è evoluto ben poco, rimanendo schiavo di un ipertrofismo congenito e sulla lunga distanza anche piuttosto fastidioso. La seconda è che, almeno al sottoscritto, questa specifica categoria di giochi ha iniziato a stancare. Motivazioni personali a parte, questo nuovo capitolo della serie Far Cry si prospetta davvero notevole, tanto che, forse, potrebbe farmi rimangiare quanto detto finora. Tanto per cominciare, il titolo si presenta graficamente davvero ottimo, grazie ad un engine in grado di muovere a schermo una notevole quantità di dettagli. Molto del focus degli sviluppatori è stato riversato nella componente narrativa, qui più marcata che nelle precedenti iterazioni della serie. La qualità dei dialoghi e la crudezza di certe scene sono degne del miglior action movie che Hollywood possa sfornare. Ma questa è solo una delle novità introdotte dal team di sviluppo: infatti, a farla da padrone ci pensa un gameplay complesso e stratificato come pochissimi altri esponenti del genere possono vantare. Sebbene la mappa dell'isola sia molto vasta, non sarà completamente esplorabile sin dall'inizio, ma bisognerà sbloccare le diverse aree trovando e attivando delle torri radio sparse su tutto il territorio. Altra novità è la presenza di una componente stealth piuttosto marcata, ad esempio nel corso di una missione da noi provata chiamata "Medusa's Call" ci siamo dovuti infiltrare all'interno di una nave piena di nemici per recuperare dei dati di "intelligence" in mano ai mercenari di Vaas, per poi proseguire nella ricerca dei nostri amici dispersi sull'isola. Il titolo si presenta dunque con un'anima dalle molteplici sfumature, che invece di svelarsi subito agli occhi del giocatore lo farà lentamente, in base alle scelte fatte. Infatti, l'esperienza potrà spaziare dallo stealth all'action puro ma sarà sempre e solo il giocatore a decidere quando ciò avverrà. Ovviamente una tale libertà decisionale avrebbe, nella maggior parte dei casi, fatto sì che a risentirne fosse la storia, ma fortunatamente ciò non avviene in Far Cry 3. Il comparto narrativo non sarà l'unica cosa degna di nota, ma anche l'ambientazione scelta risulta particolarmente azzeccata, poiché non è solo un velato omaggio al primo capitolo del brand, ma anche qualcosa di parzialmente inedito per il genere di appartenenza. Il team di sviluppo ha introdotto un'altra caratteristica interessante, ossia una componente ruolistica che aggiunge non poca varietà all'esperienza di gioco, già di per sé molto ben diversificata. Inoltre, direttamente dal capitolo precedente, torna l'opzione per spostarsi velocemente da un punto all'altro della vastissima isola tropicale. I combattimenti sono vari e coreografici, spaziando fra scontri con i mercenari a duelli sottomarini contro feroci squali. Un plauso va senz'altro alla caratterizzazione psicologica di quello che, senza mezzi termini, è il villain più carismatico mai apparso in un First Person Shooter. Vaas, infatti, incarna alla perfezione la follia umana, svelando al contempo una duplice anima, sempre sospesa a metà fra la violenza psicologica e quella fisica. Il sostrato narrativo acquista dunque un maggior valore, grazie ad un concept scritto come se si trattasse di un grande action movie. Un ottimo lavoro da parte dello sceneggiatore Jeffrey Yohalem, dunque, che si è rivelato capace di tessere le fila di una storia adulta e matura. Altra aggiunta è una modalità cooperativa a quattro giocatori, che può contare su una modalità storia separata da quella principale. Infatti, ognuno dei quattro personaggi inseriti ha una propria motivazione personale per trovarsi sulla "malfamata" isola tropicale. Far Cry 3 non è come tanti altri esponenti del genere, poiché riesce ad andare oltre gli stereotipi

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3, Xbox 360, PC
Origine: USA
Developer: Beenox
Publisher: Ubisoft Montréal
Genere: FPS
Uscita: 29 novembre 2012
Giocatori: 1-4

Profilo Ubisoft Montréal

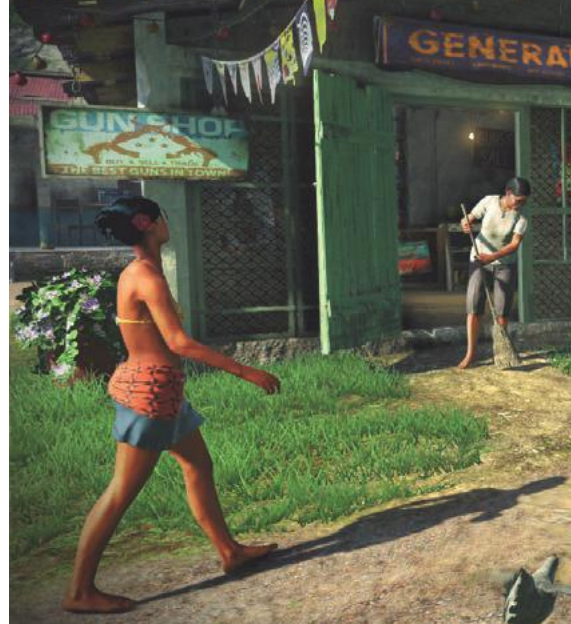
Il team di sviluppo canadese è forse uno dei più grandi e famosi squadre presenti nelle scuderie del colosso transalpino. Infatti, è proprio grazie al loro talento che il mondo dei videogiochi può vantare icone come Altair, Il Principe, o il leggendario Sam Fisher. Attualmente sono a lavoro sul terzo capitolo della serie Far Cry, mentre il neonato team di Toronto si sta occupando del nuovo Splinter Cell.

Storia Ubisoft

Far Cry 2
2008 (PS3, Xbox 360, PC)

Splinter Cell Double Agent
2007 (PS3, Xbox 360)

Prince of Persia
2008 (PS3, Xbox 360)

Down: La qualità con cui l'intero prodotto è stato confezionato è notevole.

■ Up: Durante la guida, la visuale sarà piuttosto bassa e, per certi versi, scomoda, visto che non potrà essere gestita in alcun modo durante queste sessioni.

del genere, come nessun altro è riuscito a fare prima di lui. Il team di sviluppo stavolta si è davvero superato, andando a lavorare su molti dei difetti che non hanno permesso al precedente capitolo della serie di ergersi sull'agguerrita concorrenza. La sensazione, pad alla mano, è che finalmente Ubisoft abbia trovato la chiave di volta per riuscire a proporre, qualcosa di completamente diverso rispetto a quanto visto sino ad ora . In definitiva, in Far Cry 3 gameplay e storytelling procedono in completa simbiosi, andando a tessere le fila di uno dei più sorprendenti sparatutto in prima persona che abbia visto la luce in questa generazione di console. Non ci sono dubbi, il colosso transalpino si appresta a centrare il bersaglio, donando nuovo lustro alla serie Far Cry grazie ad una storia molto ben scritta e narrata, un villain carismatico e significative aggiunte al gameplay.

Leon Genisio

"Il giocatore avrà la sensazione di trovarsi veramente in pericolo e, complice l'isola esotica, di sentirsi disperso"

Far Cry 3 ci ha davvero stupito. Quale modo migliore per carpirne i segreti se non parlarne direttamente con chi il gioco l'ha seguito passo passo? Ecco cosa ci ha raccontato Dan Hay, producer di Far Cry 3!

GR: Far Cry 3 è molto diverso dai predecessori: qual è la connessione con i precedenti capitoli della serie? Ad oggi, cos'è Far Cry?

DH: Domanda molto interessante. Con Far Cry 3 abbiamo optato per un'impostazione diversa, non volevamo che il protagonista fosse il classico marine, armato e pronto a morire. Per questo motivo abbiamo scelto Jason, una persona comune che non è pratico con le armi e non sa proprio nulla in fatto di sopravvivenza. In questo modo il giocatore avrà la sensazione di trovarsi veramente in pericolo e, complice l'isola esotica, di sentirsi disperso.

GR: Possiamo dunque pensare alla serie di Far Cry 3 come a una sorta di avventura esotica dove ogni capitolo ha una storia unica?

DH: No, non deve essere necessariamente unica, non devi essere restrittivo se vuoi essere aperto. L'idea di base è quella di dare al giocatore la libertà che vuole, permettendogli di plasmare il gioco a proprio

"In definitiva, in Far Cry 3 gameplay e storytelling procedono in completa simbiosi"

piacimento così che possa essere un po' un titolo d'avventura, un po' d'azione. Per me potrebbe essere questo il futuro. Mi piace prendere un personaggio qualsiasi e metterlo in una situazione non propriamente comoda e che peggiora di momento in momento. Abbiamo fatto la stessa cosa anche per la modalità cooperativa, mettendo i quattro personaggi in una situazione incredibilmente pericolosa . E per fare ciò, ci siamo chiesti in che tipo di situazioni volevamo mettere il giocatore.

GR: Sin dalle prime scene mostrate fino ad arrivare alle ultime, si capisce come i contenuti del gioco siano molto orientati verso un pubblico adulto. Tutto, dalle cutscene al linguaggio utilizzato, ci porta su questa strada. Vorremmo sapere fino a che punto volete spingervi con contenuti del genere: come gestirete la violenza, il gore ed eventuali scene romantiche, considerando che si tratta di un videogame in cui il giocatore avrà un controllo diretto sul personaggio.

DH: Per noi, uno dei principali obiettivi è stato quello di realizzare un gioco che non avesse un look da cartone animato. Perciò ci siamo assicurati di inserire contenuti che facessero presa sulla realtà. Abbiamo cercato di fare in modo di trasmettere il più possibile lo stato emotivo dei personaggi coinvolti nelle vicende, e il mercenario Vaas è l'esempio perfetto di quello che abbiamo cercato di fare. Se osservi bene i personaggi, ti rendi che non devono essere necessariamente violenti per invadere il tuo spazio, ma possono anche "giocare" con la tua mente. A questo proposito, sempre prendendo Vaas come esempio, lui a volte è troppo vicino fisicamente a Jason, anche se in linea di massima cerca sempre di tenersi alla giusta distanza. E quando parliamo dell'uso della violenza e dell'intimidazione, si tratta di fare delle scelte giuste, per cui il giocatore non si sente come se stesse davanti ad un cartone animato. Per cui abbiamo posto molta attenzione su questo aspetto, in fase di produzione.

GR: Per concludere, vorrei fare un'ultima domanda che potrebbe sembrare una provocazione: parlando in maniera schietta e diretta, credete che un videogame possa toccare ogni tipo di tematica, esattamente come accade per i film? Pensate che sia legittimo dover censurare o modificare un'opera videoludica?

DH: Wow, questa è una risposta difficile da dare. Penso che ciò che mi piace di un videogioco è la capacità di trasportarmi in un universo fantastico ed interessante; mi permette di vivere qualcosa che normalmente non vivrei, quindi, personalmente parlando, i videogiochi mi piacciono per questo. E non sto parlando del medium , ma in generale: ciò che è giusto o sbagliato lo lascio decidere all'industry e ai giocatori che sceglieranno se comprare il gioco oppure no. Per quanto mi riguarda, quando scelgo un titolo, lo faccio in base a quanto può spingermi oltre la vita comune con la fantasia. E se cerchi una risposta precisa, è proprio quello che abbiamo tentato di fare con Far Cry, abbiamo preso una persona normale come me o te e ci siamo detti: ok, se hai la sensazione di crescere stai prendendo il sentiero giusto. È come quando si lascia la casa dei propri genitori. Si fanno varie discussioni e loro non capiscono le tue motivazioni. Ma poi, dopo qualche anno, scopri che loro si sbagliavano, che tu sei cambiato come individuo. Nello stesso modo va interpretato il cambiamento di Jason e, di conseguenza, quello del giocatore. Questo è il tipo di giochi che mi piacciono, e per me è importante che scavino a fondo nelle emozioni. In quello che davvero significa diventare grande, imparare e acquisire maggior consapevolezza. Ed è in questa direzione che spero vada l'industry.

Marco Accordi Rickards

Up: Il taglio dell'azione è cinematografico in tutto e per tutto.

■ Up: Cortana ritorna in grande forma!

Down: Dopo il trailer dell'E3, c'è chi ha visto in Halo 4 un pizzico di Metroid Prime.

Halo 4

CONCEPT ■ 343 Industries vuole ricreare il feeling, l'atmosfere e il tono del primo Halo, con una nuova storia Sci-fi, un comparto grafico e sonoro rinnovato e inedite modalità per il multiplayer.

Master Chief è davvero tornato!

Dopo aver provato con mano il nuovissimo lavoro di 343, direttamente nello studio dello sviluppatore, è giunto il momento di tornare a parlare di Halo 4. 343 Industries ci ha informati che, come il gioco partirà, ci troveremo di fronte a un prologo (non ci è stato detto se giocabile, interattivo o solo filmato) che spiegherà molte cose e sarà di forte impatto emotivo. Dopodiché abbiamo avuto occasione di testare la prima missione, DAWN. La scena si apre all'interno del relitto della nave dove sono Master Chief e Cortana. Sullo schermo campeggia una scritta: "ANNO 2557. 4 ANNI 7 MESI E 10 GIORNI DOPO LA STASI DI MASTER CHIEF". L'inquadratura passa all'interno della stanza dove risiede il nostro eroe e compare una Cortana visibilmente scossa che dice "Svegliati Chief, ho bisogno di te". Da lì partirà lo "scongelamento" del nostro eroe che scoprirà fin da subito come la "nave" non è più sicura ed è stata attaccata da un nemico non identificato. Una volta fatto il controllo della nave scopriremo che scudi e armi sono disattivati, quindi la nostra prima missione sarà quella di andare nella sala di comando e riattivare gli scudi. Da lì sarà un crescendo di emozioni, arriveremo alla sala, attiveremo gli scudi e durante il tempo di attivazione degli scudi affronteremo due ondate di Covenant che arriveranno a darci il benvenuto. Una volta stesi tutti i nemici, correremo sul ponte per riattivare la plancia di lancio dei missili, ma anche lì avremo una bella sorpresa: una nave Covenant è sospesa sopra la plancia dei missili e ha scaricato un mezzo esercito di nemici. Una volta sconfitti, andremo ad attivare i missili così da abbattere quella nave, ma una volta ripristinati scopriremo che la batteria dei missili non è connessa e va necessariamente ricollegata al generatore. Non facciamo in tempo a muovere un muscolo che due ondate di Covenant si piazzano attorno ai missili a sbarrarci la strada ma, una volta sterminati, riusciamo a posizionare la batteria al suo posto e facciamo saltare in aria la nave nemica. Qualcuno da fuori non sembra averla

“ L'unica nota negativa? Dover aspettare il 6 novembre! ”

Left: Gli infetti della modalità FLOOD.

Down: Ma quanto ci è mancata, e quanto è bella Cortana!?!?!?

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360
Origine: USA
Developer: 343 Industries
Publisher: Microsoft
Genere: FPS
Uscita: 6 Novembre 2012
Giocatori: 1-2

Profilo 343 Industries

343 Industries, o 343i, è un'azienda sviluppatrice di videogiochi americana, con sede a Kirkland, Washington. È stata istituita nel 2007 dai Microsoft game Studios per sorvegliare lo sviluppo del franchise di Halo, sia per quel che riguarda i videogiochi che per quanto concerne fumetti e romanzi. Il suo nome deriva dall'oracolo di Halo, 343 Guilty Spark.

Storia 343 Industries

Halo Combat Evolved Anniversary
2011 (Xbox 360)

Halo 4
2012 (Xbox 360)

presa bene e attiva un raggio gravitazionale che comincia ad aprire una breccia enorme nella nave, attirando verso sé qualsiasi cosa. Cortana ci consiglia di scappare verso un punto di estrazione e, a pochi centimetri dal nostro obbiettivo, si passa da gioco a sequenza animata col motore grafico in-game: un'altra paratia della nave viene fatta saltare in aria, il nostro Master Chief viene risucchiato fuori e comincia a sbattere violentemente contro i detriti della nave fino a che non arriva un enorme pezzo di metallo dove andremo collidere. Lo schermo diventa nero e si conclude la prima missione. Siamo passati quindi alle Spartan Ops, di cui abbiamo potuto ammirare il primo episodio e la prima missione (visto che ogni episodio sarà diviso in più missioni). In un gruppo di quattro giocatori, ci siamo trovati ad affrontare diversi accampamenti Covenant per distruggere le loro postazioni, sia a piedi che su mezzi. Una volta eseguiti i vari obbiettivi finirà la missione; 343 ci ha confermato che intende rilasciare settimanalmente un episodio, in maniera tale da ricreare una sorta di telefilm interattivo. E ora passiamo alle altre modalità provate: la prima è stata la FLOOD che permetterà di giocare fino ad un massimo di 10 giocatori, 5 Spartan e 5 Infetti. Ogni volta che un infetto uccide uno Spartan lo Spartan passa nelle schiere degli infetti fino a che non rimangono più Spartan; gli incontri saranno da 2 minuti l'uno per sei incontri. Nella classica modalità "cattura la bandiera" una squadra di massimo cinque persone dovrà difendere la propria bandiera e cercar di conquistare quella avversaria; l'incontro durerà attorno ai 20 minuti e vince chi conquista più bandiere; ed infine abbiamo provato Regicide, una modalità tutti contro tutti, dove si giocherà in un massimo di cinque persone e ogni uccisione varrà punti. Chi avrà il punteggio più alto diventerà King e comincerà ad avere una taglia sulla testa che salirà con il tempo. Il giocatore che ucciderà il Re si prenderà i punti della taglia più l'uccisione. Con questo si conclude la nostra prova con HALO 4 e possiamo dire che il gioco sembra davvero pronto per tornare con il botto: la campagna in singolo sembra aver trovato il giusto equilibrio tra epicità e azione; le Spartan Ops sono un'aggiunta innovativa e, se sviluppate bene, anche vincente; la modalità multiplayer, accontenterà tutti i palati con le svariate modalità a disposizione e, soprattutto, è decisamente divertente. L'unica nota negativa? Dover aspettare il 6 novembre per poterci mettere le mani sopra!

Paolino Maisto

Down: Neo-Paris gronda cyberpunk da ogni poligono, è innegabile. Anche Ridley Scott non potrebbe evitare di alzarsi in piedi per applaudire...

Remember Me

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **Xbox 360, PS3, PC**
Origine: Francia
Developer: Dontnod Entertainment
Publisher: Capcom
Genere: Action Adventure
Uscita: Maggio 2012
Giocatori: 1

Adrift: Ricordo di un sogno?

La storia di Dontnod Entertainment sarà anche breve, ma non lesina certo in quanto a intensità: questi giovani sviluppatori (ex-Ubisoft, per lo più) con base a Parigi hanno cominciato a far parlare di sé solo un anno or sono, e proprio durante la Gamescom 2011. Adrift (divenuto oggi Rember Me) venne mostrato agli astanti con un trailer tanto epico quanto "da vetrina", che sfoggiava dei soli concept art (per quanto impressionanti) accompagnati da un trainante sottofondo musicale.

CONCEPT Sorpresa gradita e inattesa della Gamescom di quest'anno, Remember Me appare come una convincente fucina dei più galvanizzanti trend di questa fine generazione...

Due quarti di Blade Runner, un quarto di Drake, uno di Altair e una spruzzata generosa di P.N. 03...

Cyberpunk: amalgama tenebrosa e ammaliante di tutte le migliori caratteristiche del genere sci-fi, sia in campo letterario quanto cinematografico e, ovviamente, nell'intrattenimento elettronico stesso. Tornato di recente alla ribalta con Deus Ex e il poco riuscito reboot di una delle IP madri della storica Bullfrog (Syndicate), per non parlare dell'hype alimentato da Cyberpunk di CD Projekt, la vischiosa soluzione prediletta da Philip K. Dick si avviluppa avidamente fino alle radici di questa ambiziosa produzione Dontnod Entertainment. Quello di Remember Me è un titolo poi ben più facile da ricordare di Adrift (uhm...), working title con cui l'iridescente metropoli di Neo-Paris tolse il velo dai lisergici sogni degli androidi del 2084 nel corso dell'affollata Gamescom 2011, e che fanno ben più che "contare pecore elettroniche" come Blade Runner insegna. Ma il distopico futuro che fa da sfondo alle movimentate (dis) avventure della bella (e spigolosa) Nilin, spietata cacciatrice di ricordi dai capelli striati, tenta quasi di fondere i concept di opere come Ghost in the Shell (Masamune Shirow) e The Final Cut (pellicola del 2004 firmata dal talentuoso Omar Naim), inscenando potenziamenti mnemonici per la razza umana che apriranno le porte a vere e proprie violazioni della memoria collettiva, oltre che a un controllo intimo e viscerale della popolazione mondiale. L'incipit narrativo non è certamente tra i più originali, con la nostra rossastra pulzella alle prese con un inspiegabile amnesia causata dal suo stesso datore di lavoro, la solita spietata multinazionale futuristica dalla classica ed esplicativa nomenclatura: Memoryeyes. Ma poco importa, perché l'azione si libera senza interruzioni tra scenari capaci di rapire l'occhio e il cuore di ogni amante della fantascienza velata di nero, con una protagonista leggiadra e padrone dei suoi fulminei attacchi che strizzano ora l'occhiolino ad Assassin's Creed (e ci mancherebbe, vista la quantità di ex-dipendenti della serie di punta Ubisoft al lavoro su questo ambizioso progetto), ora a quella piccola perla "dimenticata" di P.N. 03 (made in Mikami), con l'immancabile pepata di Arkham City. Correndo tra vicoli fumosi, la pioggia scenderà nostalgicamente sui nostri visi fulgidi, radiosi nell'eterna magia del motion capture, mentre eleganti routine d'illuminazione in real time doneranno un'aurea fatiscente a inseguimenti degni di Naughty Dog e pregni di soggiogante citazionismo (un tetto, un elicottero minaccioso e dei riflettori da cui nascondersi... ma non mi dire). Armi a doppio taglio, forse, ma che se evolute nella direzione giusta potrebbero anche rappresentare la chiave di volta di un lavoro che si nutre della passione stessa dei suoi autori. Titoli come Resident Evil 2, o lo stesso Uncharted (tanto per evitare di rispolverare immaginifiche reliquie di un glorioso passato), hanno bellamente dimostrato che un'idea non del tutto originale può essere reinterpretata e migliorata meglio da terzi. Resta solo da vedere quanto la pretenziosa struttura free-roaming riuscirà a incastonarsi tra le affilate sfaccettature precalcolate (e su binari) finora mostrateci: perché "narrazione contro libertà di scelta" è una sfida su cui si sorregge l'intera evoluzione del videogioco, e non solo in casa Dontnod Entertainment...

Valerio "Revolver" Pastore

> "Ci sono un sacco di grandi momenti, e non vogliamo che li guardiate, ma che li giochiate"
> **ZACH MUMBACH** VISCERAL GAMES

■ Rigt: Scene spettacolari e tante azioni. Il ritorno di Army of Two sarà di sicuro impatto.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360/ PlayStation 3
Origine: CALIFORNIA (USA)
Developer: Visceral Games
Publisher: Electronic Arts
Genere: Sparatutto in terza persona Co-Op
Uscita: 2013
Giocatori: 2-tba

Profilo Visceral Games

Conosciuta come EA Redwood Shores sino al Maggio del 2009, Visceral Games è una software house direttamente controllata da Electronic Arts, che l'ha affidata alla guida del vice presidente senior Nick Earl. Inizialmente lo studios californiano è stato impegnato nella lavorazione di vari tie-in, fra cui ricordiamo Il Padrino: Il gioco, passando agli onori della cronaca nel 2008 per l'enorme successo ottenuto dalla serie Dead Space.

Storia Visceral Games

Dead Space 2
2011 (MULTI)

Dead Space
2008 (MULTI)

Il Padrino: Il gioco
2006 (MULTI)

FIORE ALL'OCCHIELLO

Nonostante un successo inizialmente contenuto, Army of Two è riuscito nel suo intento di creare meccaniche originali che favorissero l'azione cooperativa, poi riprese da numerosi giochi del genere.

Army of Two: The Devil's Cartel

CONCEPT ■ Visceral utilizza una nuova ricetta per Army of Two. Gli ingredienti principali sono il Frostbite 2 e una coppia di nuovi protagonisti!

■ Rigt: Visceral ha premuto l'acceleratore su varietà e spettacolarizzazione, in modo da creare situazioni al limite che mettano alla prova ogni giocatore.

Niente più droga nel caldo Messico

Nei primi giorni di agosto, quasi come a volervi regalare delle vacanze più felici, Electronic Arts ha ufficialmente annunciato lo sviluppo di un sequel della serie Army of Two, intitolato Army of Two: The Devil's Cartel, che arriverà nei negozi durante il primo trimestre dell'anno successivo con una pletora di novità.

Il caldo di questa estate era probabilmente il periodo perfetto per parlare di questo gioco, dato che la storia sfrutterà un'ambientazione messicana, il cui clima risulterà ancora più "infernale" quando ingaggeremo la lotta ai cartelli della droga locali. Per cimentarci nell'impresa potremo vestire i panni di due nuovi protagonisti, anonimamente chiamati Alpha e Bravo, che saranno comunque affiancati dagli "inutilizzabili" Salem e Rios.

Electronic Arts Montreal ha ceduto il passo ai ragazzi di Visceral Games, che hanno assemblato un nuovo team per lavorare al seguito con l'ausilio del potentissimo Frostbite 2 di DICE. Proprio questo engine garantirà l'introduzione di una serie di nuovi espedienti di gameplay, precedentemente impossibili da implementare a causa di alcuni limiti dell'Unreal Engine 3. Come avviene già in Battlefield, questo motore include tutta una serie di superfici distruttibili, che renderanno molte coperture friabili al punto da necessitare un continuo movimento dei giocatori, per evitare di restare sotto il fuoco nemico. Il level design risulterà molto più complesso, grazie ad ambienti grandi e una presenza di eventi atmosferici, come pioggia e tempeste di sabbia, che influenzeranno il gameplay.

Dove le semplici modifiche tecniche non possono arrivare, ci pensa il team di sviluppo a inventare nuovi sistemi per dispensare morte, proprio il caso della nuova modalità Overkill. Con ogni uccisione, infatti, riceveremo dei punti. Essi dovranno essere gradualmente accumulati, sino al momento in cui potremo entrare in una sorta di "berserk" dove la nostra arma, letteralmente, vomiterà proiettili esplosivi in grado di ridurre a brandelli qualsiasi cosa. Eseguire questa tecnica in co-op significherà aggiungervi anche un effetto bullet-time, in modo da garantirsi tutto il tempo per sparare e sradicare la minaccia. Come avrete intuito, quindi, aiutare il proprio compagno resta un punto fondamentale di tutta l'esperienza, e in tal senso non sono state cambiate le meccaniche già presenti nei precedenti capitoli. Alpha e Bravo devono supportarsi a vicenda nell'eliminazione dei nemici e nell'esplorazione degli ambienti, mentre l'AGGRO meter inciderà ancora sulle tattiche di aggiramento, anche se questa volta si tratta di una feature specifica dell'intelligenza artificiale.

In questo frangente vivrete anche situazioni più varie, come l'uso di veicoli bellici per fornire copertura, oppure la partecipazione diretta in alcune scene d'intermezzo che coinvolgano i due eroi.

Mentre attendiamo ulteriori informazioni (che sicuramente arriveranno nelle fasi più avanzate dello sviluppo) sulla personalizzazione e il multiplayer, possiamo già spezzare una lancia in favore dei "lavori in corso" di Visceral, impegnati a innovare una serie già capace, in passato, di rendere unica l'esperienza cooperativa negli sparatutto in terza persona. **Giulio Pratola**

■ Rigt: Una telecamera ci permetterà di tenere sempre d'occhio il nostro compagno, così da avere informazioni a 360° sulla situazione.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **Xbox 360**
Origine: USA
Developer: Playground Games / Turn 10
Publisher: Microsoft Studios
Genere: Racing
Uscita: 23 Ottobre 2012
Giocatori: 1-16

Profilo Forza Motorsport

Forza Motorsport rappresentò il guanto di sfida di Microsoft verso Sony e la sua decennale saga di Gran Turismo, con il primo capitolo che chiuse con i fuochi d'artificio la generazione della prima Xbox. Negli anni, Forza ha raggiunto (e sotto alcuni aspetti oltrepassato) anche il capolavoro indiscusso di Polyphony, diventando uno dei "simboli" più prestigiosi dell'utenza della X verde fosforescente.

Storia Forza Motorsport

EA Los Angeles
Forza Motorsport
2005 (Xbox)

Forza Motorsport 2
2007 (360)

Forza Motorsport 3
2009 (360)

Forza Motorsport 4
2011 (360)

Forza Horizon

CONCEPT ■ Il realismo incontra gli stilemi dei racing arcade di questa generazione, nel primo spin-off della saga cult di Turn 10

I love to Cruis'n USA

■ Left: In questi momenti la natura ribelle di Bizzarre Creations esce alla scoperta in tutto il suo splendore...

Forza Motorsport, con il suo quarto capitolo, è riuscito a superare qualitativamente il suo storico (e stoico) avversario di gara: l'emblema lucido e splendente del racing game in casa Sony, quel Gran Turismo con cui Polyphony cambiò nel 1998 le prospettive su cosa realmente una home console potesse fare, e cosa dovrebbe invece "lasciar stare". Ora, proprio come in un reale e graffiante testa a testa, dovrà tentare il tutto e per tutto nel mantenere quanta più distanza possibile fino all'agognato traguardo... Linea bianca questa che, nell'empirica realtà con cui la fantasia si scontra ogni santo giorno, altro non rappresenta che meri e concreti dati di vendita. Turn 10, però, non sembra entusiasta all'idea di tirar fuori dal cilindro una quinta iterazione nel giro di un solo anno di lavoro, ed ecco che il gravoso onere pende sulle giovani testoline di Playground Games (sviluppatore britannico che vanta svariati ex-membri di team come Bizzarre Creations e Black Rock Studio) e in una forma tutt'altro che consueta. Perché Forza Horizon rappresenta un vero e proprio "spin-off" per la serie, allontanandosi non poco dalla formula vincente dei precedenti capitoli grazie a tutta una serie di "tuning" che prendono spunto da titoli come Project Gotham Racing, Fuel e Test Drive Unlimited. Il titolo sviluppato sotto il benestare (e la severa supervisione) di Turn 10, infatti, è un MOOR (Massive Open Online Racing) ambientato nello stato del Colorado, USA. Il festival Horizon che dà il sottotiolo al gioco, è una sfrontata scusa per mettere insieme macchine, piloti e autostrade, inscenando un vero e proprio "Burnout Paradise Simulator": se la sua struttura potrebbe apparire "tendenzialmente arcade" (con tanto di una modalità online che ricalca pari pari l'abusato Autolog di Criterion), la stessa è contrastata dalla precisione del motore fisico di Forza 4 con danni, condizioni climatiche e temperature delle gomme che andranno a inficiare in svariati modi il modello di guida. Una volta lanciati a rotta di collo tra le Rocky Mountains, derapando tra canyon e Grandi Pianure, ci è apparso però evidente che i controlli siano ben più permissivi e accondiscendenti degli ultimi due episodi della serie, rivelando (controvoglia) un livello di sfida decisamente più contenuto e "alla mano". Toccando il prato con una ruota anteriore a bordo di un bestione da 400cv a trazione posteriore, mentre si sfreccia a oltre 200 km/h, difficilmente andremo incontro alla realistica "punizione" che ci saremmo aspettati, ad esempio. Ma questo non si tradurrà in uno scanzonato "FORZA! Destruction Derby"... per fortuna. Perché questo nuovo prodigio a quattro ruote sembra proprio voler derapare sull'ignoto terreno che confina da una parte con le simulazioni, e dall'altro con il puro racing arcade. Solo poche settimane per sapere se una volta alzato il piede dal freno Forza Horizon si esibirà in una fragorosa partenza, oppure in un drammatico testacoda.

Valerio "Revolver" Pastore

Fable: The Journey

CONCEPT ■ Fable raccoglie l'eredità del piccolo Milo e mescola le carte sulla tavolata Kinect... rovesciando il tavolo da tè.

Un'ultima fantasia...

■ Down: Le sessioni a cavalcioni su Serene sono le più convincenti, e rappresentano senza dubbio il cuore pulsante di Fable: The Journey.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **Xbox 360**
Origine: Inghilterra
Developer: Lionhead Studios
Publisher: Microsoft Studios
Genere: FPS / Action Adventure
Uscita: 13 novembre
Giocatori: 1

Profilo Lionhead Studios

Lionhead Studios nasce nel lontano 1997 per mano del genial game designer Peter Molyneux, e altri ex-dipendenti di Bullfrog (Syndicate, Theme Park), e debutta con lo strategico Black & White (un affascinante God Game) pubblicato da Electronic Arts nel 2001. Dopo aver lavorato sulla sua espansione (Black & White: Creatures Isle) pubblica finalmente il capostipite della sua saga più popolare, il blasonato Fable in esclusiva per la Xbox di Microsoft.

Storia Lionhead Studios

Black & White
2001 (Windows, Mac)

Fable
2004 (Xbox 360)

Black & White 2
2005 (Windows, Mac)

Fable II
2008 (Xbox 360)

Gary Carr è una persona originale, curiosa e intraprendente. Soprattutto, convincente. Il creative director di questo chiacchierato spin-off della saga fantasy di Lionhead Studios, infatti, è profondamente convinto che l'anima di Milo & Kate (l'impressionante tech-demo del Kinect capace di lasciare, al tempo, il sottoscritto totalmente basito) abbia preso forma e corpo con Fable: The Journey, e che quel galvanizzante esperimento di IA avanzata imbastito per l'occasione si sia trasformato da piccolo ragazzino di una provincia americana qualsiasi, a giovane mago. In un certo senso, si potrebbe quasi affermare che una parte della pesante eredità lasciata da Molyneux sia riconoscibile nelle (studiatissime) parole di Carr, e condivisa per ovvie ragioni da Mark Webley (studio head). Eppure, per quanto il lascito di Molyneux abbia formato il bagaglio culturale di chi vi scrive, così come l'esperienza ludica (ed emotiva) di milioni di giocatori sparsi per tutto il globo, credere che permangano ancora riflessi della geniale intuizione che diede vita (letteralmente) a un progetto come Milo, in un on-rail shooter con sensori di movimento, sarebbe un atto di fede... e non nel buon senso del termine. Proprio per questo, per tutta la durata del nostro approfondito hands-on dell'imminente titolo, ci siamo concentrati sulla sola anima giocosa della produzione, tralasciando velleità e regali discendenze per un attimo. Perché come tentativo di rilancio di una periferica (con ovvi problemi) come il Kinect stesso, Fable: The Journey funziona. E non poco: Gabriel e la sua puledra (Serene) attraversano fluidamente scenari pregni d'atmosfera e ricchi di particolari, disegnati sui nostri schermi senza troppi intoppi da un Unreal Engine 3 tirato a lucido per l'occasione. Con semplici movimenti di polso, potremo tirare le redini a destra o sinistra per spostarci, o verso di noi per frenare; tutti gli incantesimi si utilizzeranno poi allo stesso modo, senza l'ausilio di alcun menu invasivo, ma semplicemente mimando un movimento sinfonico à la Hogwarts. Purtroppo, però, sebbene le sessioni equestri appaiano già veloci e scorrevoli, quando ci ritroveremo "a due zampe" la casta struttura su binari finisce con l'inficiare il gameplay fino alle sue radici. Nel mondo di Fable: The Journey non potremo mai sentirci turisti... a parte quelli che visitano le città segregati sui tetti degli autobus "view", badate. E nonostante in sede d'anteprima siamo soliti relegare il beneficio del dubbio prima di valutare una versione (finalmente) definitiva, ci risulta davvero difficile ritrovare l'anima dei capitoli principali. Vedremo.

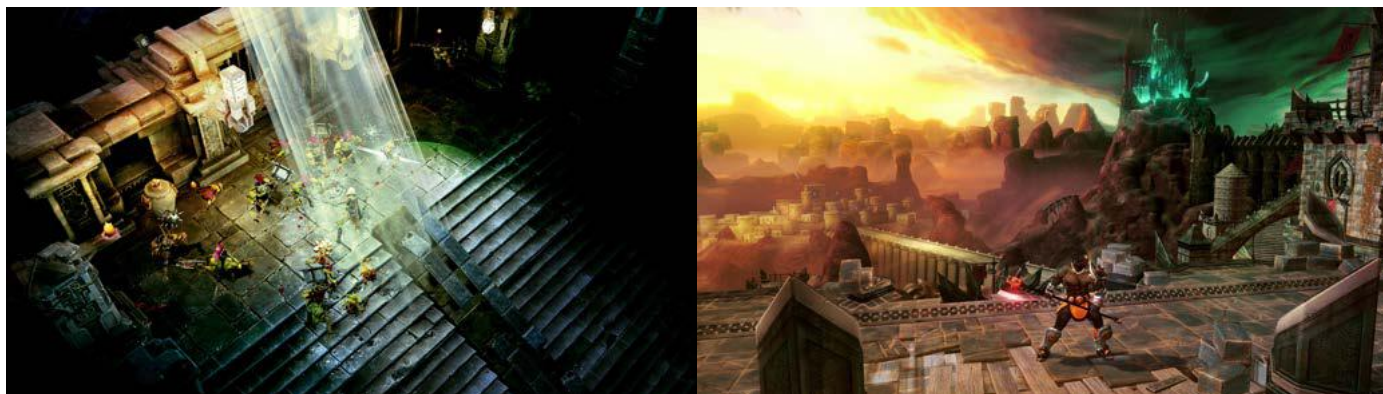
Valerio "Revolver" Pastore

Right: L'immaginario è quello classico di Fable, con un tocco artistico leggermente rivisitato.

Up: I fondali avranno toni acquerellati che ricordano vagamente l'ultimo Zelda per Nintendo Wii.

Sacred 3

CONCEPT ■ Keen Games alla guida di Sacred, dopo la caduta di Ascaron, per un futuro che sa di cooperazione e battaglie hack'n'slash!

Nuovi scenari si aprono in Ancaria

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: Xbox 360, PS 3, PS Vita, PC
Origine: Germania
Developer: Keen Games
Publisher: Deep Silver
Genere: Action/GdR
Uscita:2013
Giocatori: 1-4

Profilo Visceral Games

Keen Games è nata nel 1992 in Germania sotto il nome di Neon Studios poi cambiato nel 2005. Come software house, ha deciso di restare indipendente e lavorare a giochi commissionati da publisher esterni come Ubisoft, Konami e Deep Silver. Keen ha fatto dell'accessibilità un proprio vanto. Tra le serie più famose passate sui computer di questa softco. ricordiamo ANNO, TnT Racers e Secret Files.

Storia Keen Games

TNT Racers
2011 (MULTI)

G-Force
2009 (MULTI)

Tunnel B1
1996 (MULTI)

Popolarità

Nonostante sia nato come un piccolo titolo budget, Sacred è riuscito immediatamente a elevarsi dalla massa grazie a un mondo gigantesco, interamente esplorabile, e una cura maniacale per l'equipaggiamento, elementi non sempre adottati dalla concorrenza.

Up: Tll numero di personaggi e nemici su schermo sarà visibilmente maggiore rispetto ai primi due Sacred.

Come molti di voi ricorderanno, la serie di Sacred è nata nel lontano 2004 con un budget talmente ridotto che il mezzo di distribuzione principale furono le edicole. Fortunatamente, il gioco piacque molto ai giocatori dotati di PC, che permisero la progettazione di un sequel, lanciato ben quattro anni dopo l'originale sul mercato mainstream. Purtroppo le scarse vendite, nel secondo caso, hanno determinato la chiusura di Ascaron, da cui Deep Silver ha acquisito la licenza per la lavorazione di un terzo capitolo che renda finalmente giustizia alle terre di Ancaria. Arriva così Sacred 3, messo nelle mani di Keen Games e annunciato durante l'ultima Gamescom, con un'uscita prevista per il 2013.

Il cambio di sviluppatore non è solo una questione "burocratica", ma implica l'entrata in gioco di creativi con una visione differente, che in questo terzo capitolo della serie sembra già cominciare ad incidere sul concept.

Sacred è passato alla storia per aver sempre offerto un mondo completamente esplorabile, in cui uccidere mostri e recuperare tesori fosse l'attività principale del giocatore. Con Keen Games, invece, avremo a disposizione una progressione molto più simile a Diablo, in cui la "sensazione di scoperta" degli ambienti sia legata soltanto all'area che stiamo visitando, e non ad un'intera mappa in stile Skyrim. I lunghi corridoi dei dungeon si apriranno per mostrarci aree interne in cui risolvere quest e uccidere nemici, mentre una grafica più fumettistica dai toni acquerellati si preoccuperà di sottolineare ogni momento "interessante" dell'azione. La scelta di contenere gli ambienti esplorabili si andrà a sposare con l'altro punto focale della produzione, la modalità cooperativa. Il multiplayer dei prequel verrà sostituito da un drop-in/drop-out, e gran parte delle meccaniche ruoteranno intorno

> " Vogliamo tenere vivo lo charme della serie e farvi vedere qualche volto noto durante l'avventura "
>
> MARTIN WEIN DEEP SILVER

alle interazioni fra i personaggi coinvolti. Durante lo svolgersi dell'avventura, infatti, potremo portare con noi dei compagni che saranno comandati dall'intelligenza artificiale, e automaticamente sostituiti da utenti reali quando essi entreranno nel nostro mondo. Questo ha permesso a Keen Games di creare tutta una serie di abilità e combo da svolgere esclusivamente con l'aiuto dei comprimari, e per riuscire al meglio in queste arti sarà caldamente consigliabile un alleato in carne e ossa, dato che la CPU non sarà in grado di intuire quali siano i vostri piani di battaglia. Potrà così succedere che voi spingiate giù da un burrone un nemico immobilizzato dal mago del party, o che vi occupiate di finire alle spalle di mostri feriti da lance magiche scagliate da un compagno. L'uso di tecniche combinate verrà immediatamente riconosciuto dal sistema, che si preoccuperà di generare più oro e oggetti quando lo scontro sarà terminato. La nuova visione del team tedesco, ovviamente, porterà anche ad uno spawn di nemici nettamente superiore al passato, pensato per favorire l'azione pura su cui si basa l'intera esperienza.

I cambiamenti nella formula di Sacred sono consistenti, e non mancheranno di creare numerose polemiche fra i fan storici della serie. Ciononostante, riteniamo sia consigliabile tenere d'occhio il titolo di Keen Games, per via del gran numero di novità da cui uno storico marchio come questo potrebbe trarre enorme vantaggio.

Giulio Pratola

Total War: Rome 2

CONCEPT ■ A ben otto anni dal primo titolo con questa ambientazione, torna la serie Total War, proponendoci di far parte di alcune delle numerose battaglie che caratterizzarono il tempo dell'Impero Romano.

■ Up: La battaglia all'interno della demo ha dimostrato che il gioco potrà contare su vari elementi d'interesse, sia dal punto vista grafico che strategico.

L'emozione di trovarsi a Roma

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: **PC**
Origine: UK
Developer: Creative Assembly
Publisher: Sega
Genere: RTS
Uscita: TBA
Giocatori: 1-?

Profilo Creative Assembly

Creative Assembly vede la luce nel 1987 a Horsham, nel Regno Unito, con un organico di cinque persone. Il developer ha conosciuto un certo successo con Shogun: Total War nel 2000. Da allora, con i suoi attuali 200 dipendenti, si concentra principalmente sulla serie di strategici della serie Total War, come anche su vari progetti dedicati alle console.

Storia Creative Assembly

Total War: Shogun 2 Fall of the Samurai **2012 (PC)**

Total War: Shogun 2 **2011 (PC)**

Napoleon: Total War **2010 (PC)**

Empire: Total War **2009 (PC)**

Creative Assembly e Sega hanno approfittato del Gamescom per presentare una versione pre-alpha del nuovo titolo della serie Total War, attualmente in fase di sviluppo, che risponde al nome di Total War: Rome 2. Il gioco promette all'utente di potersi calare nella storia dell'Impero Romano, vivendolo nelle sue molteplici sfaccettature: bisognerà sicuramente prendere parte a numerose battaglie, sia terrestri che navali, e pianificare assedi al fine di espandere l'Impero; chiaramente, una volta conquistate nuove zone, queste andranno gestite sia a livello politico che economico, richiedendo quindi di mettere in campo molteplici competenze. Ma non solo, il giocatore avrà anche la possibilità di scegliere se mantenere una linea di condotta fedele alla repubblica, oppure se tramare nell'ombra per diventare un despota. La trama, che si preannuncia ricca e intricata, potrebbe variare di conseguenza.
La demo mostrata al Gamescom verteva sull'impressionane battaglia di Cartagine, datata 146 a.C. : il developer ha voluto sottolineare come in questo titolo verrà messa in evidenza la parte emozionale delle battaglie, e questo era visibile nelle animazioni facciali e nelle reazioni dei soldati alla lotta. Pare che nella versione finale del gioco le unità saranno ben caratterizzate e umanizzate al punto da reagire realisticamente ad avvenimenti non previsti che potranno accadere durante le battaglie; queste ultime saranno strutturate in modo da creare dei piccoli blocchi di trama, in cui ciascuno potrà fare la sua parte. Non solo i grandi condottieri, dunque, ma anche le milizie semplici faranno sfoggio di una vasta gamma di emozioni. Anche il resto della grafica, con le animazioni e le ambientazioni, a parte qualche piccolo difetto di aliasing e occasionali cali di frame rate (che si potranno sicuramente correggere in fase di sviluppo) è apprezzabile e curata nel dettaglio, cosa che aumenta l'intensità delle scene di guerra: mentre i soldati si lanciano all'attacco, le catapulte bombardano in continuazione; ai fanti si aggiunge l'azione della cavalleria, mentre le inquadrature offrono una visuale dal taglio cinematografico.
Per quanto riguarda l'organizzazione delle lotte e degli assedi, il developer ha specificato che ogni zona avrà dei particolari punti deboli che sarà necessario individuare e far crollare, per facilitare il compito alle nostre milizie. È stato confermato anche che il gioco supporterà una modalità multiplayer, ma non è stato possibile ottenere ulteriori notizie. Non ci resta che attendere ulteriori novità su Total War: Rome 2, che si preannuncia ricco sotto molti punti di vista.

Sonia Sufflico

■ Left: Il design dei mostri si conferma stupendo, come da tradizione per la serie del resto.

■ Down: Il motore grafico è davvero notevole.

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PS3
Origine: Giappone
Developer: Square-Enix
Publisher: Square-Enix
Genere: MMORPG
Uscita: 1Q 2013
Giocatori: MMO

Profilo Final Fantasy MMO

A Real Reborn rappresenta la seconda iterazione della serie Final Fantasy nell'affollato genere degli MMO, dominato ancora oggi da colossi come World of Warcraft. La prima apparizione MMO del brand risale all'undicesimo capitolo che, nonostante un periodo in cui l'online non era ancora stato sdoganato del tutto, ebbe un ottimo successo. Stavolta Square ci riprova mettendo al timone di A Realm Reborn lo stesso team di sviluppo responsabile di quel Final Fantasy XI.

Storia Square-Enix

Kingdom Hearts II
2006 (PS2)

Final Fantasy XIII
2010 (PS3)

Final Fantasy XII
2007 (PS2)

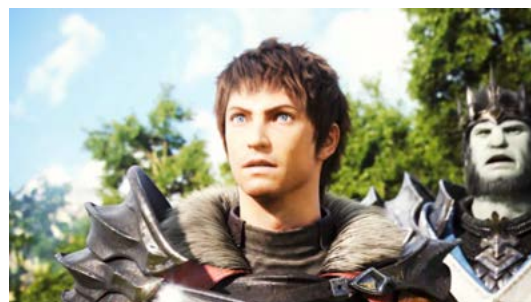
Final Fantasy XIV: A Realm Reborn

CONCEPT ■ Square-Enix riporta sotto i riflettori il 14° capitolo di una delle sue saghe di punta, ma riuscirà a ridare lustro ad un titolo così rischioso?

La rinascita di un regno

Quando il quattordicesimo capitolo di una delle saghe di giochi di ruolo di punta della scuola orientale venne lanciato sul mercato la prima volta, il danno (economico prima e di immagine della serie poi) fu notevole. Square-Enix però non si è arresa e, ascoltando i feedback dei fan, ha praticamente buttato giù l'intero progetto per ricostruirlo ex novo. Pertanto, A Realm Reborn non va visto come un semplice aggiornamento ma come un titolo che con la precedente versione ha ben poco in comune. Graficamente parlando, il gioco si presenta notevole come da tradizione per il colosso nipponico, con una modellazione poligonale di mondi e personaggi davvero notevole. E non poteva essere altrimenti, visto che una parte del nuovo motore grafico su cui gira il gioco deriva dall'impressionante luminous engine. Il titolo, al momento del suo primo lancio, risultò praticamente ingiocabile a causa non solo di tutta una serie di problemi tecnici ma anche di una pessima struttura del sistema di missioni. Il gameplay è stato ripensata da zero per garantire la massima fluidità dell'esperienza di gioco. Fra le varie modifiche apportate alla struttura vi è anche una riscrittura quasi totale del net code, così da mantenersi su standard consoni a quelli odierni. Il nuovo sistema di compravendita andrà probabilmente ad affiancare quello legato agli scomodi bazar. Sono stati poi completamente rivisti il sistema di rafting, ora molto più determinante rispetto alla precedente versione del gioco, e il combat system. Nel caso in cui manchi qualche membro nel team, si potrà comunque usare il Chocobo in battaglia, ora potenziabile e customizzabile a proprio piacimento. Inoltre, sono stati aggiunti alcuni elementi provenienti dai capitoli precedenti, come ad esempio la Crystal Tower di Final Fantasy III e il Gold Saucer di Final Fantasy VII. Altra aggiunta degna di nota sono le battaglie contro le evocazioni, che ruoterà attorno al nuovo sistema denominato "Primal". In sostanza, alcune delle evocazioni corrispondono ai boss che si incontrano nel mondo di gioco. Una volta ingaggiate le creature, si verrà teletrasportati in una sorta di arena dove avrà inizio la battaglia. In definitiva, A Realm Reborn si presenta dunque come una vera e propria sfida per il colosso nipponico, costretta a correre ai ripari e a ripartire da zero, senza risparmiarsi in materia di fan service. Il processo di rinascita sembra procedere nel migliore dei modi e di carne al fuoco ce né davvero tanta; la missione non è facile, ma le premesse per un ottimo titolo ci sono tutte.

Leon Genisio

■ Up: La possibilità di migrare da un personaggio ad un altro durante la partita permetterà di cambiare tattica senza fermare l'azione, garantendo il mantenimento del ritmo di gioco e diversificandone l'esperienza.

Marvel Heroes

CONCEPT ■ Gli eroi Marvel tornano sui nostri PC con un Free-To-Play che si preannuncia interessante sotto molteplici punti di vista.

Mutante a chi?

INFORMAZIONI

Dettagli

Formato: PC
Origine: USA
Developer: Gazillion Entertainment
Publisher: Gazillion Entertainment
Genere: MMORPG
Uscita: TBA
Giocatori: 1-6

Profilo Gazillion Entertainment

Gazillion Entertainment è uno sviluppatore indipendente con sede in California, fondato da David Brevik nel 2009, che lavora prevalentemente su titoli Free-To-Play, dedicandosi in particolare al genere MMO.

Storia Gazillion Entertainment

The Avengers: Battle for Earth
2012 (Ubisoft; Wii U, Xbox360)

Marvel vs Capcom: Origins
2012 (Capcom; PS3, XBox360)

The Amazing Spider-Man
2012 (Activision ; PS3, Xbox360, Nintendo DS, 3DS, Wii, PC)

Marvel: Avengers Alliance
2012 (Playdom; PC)

Il Comicon di San Diego è stato teatro della prima presentazione di Marvel Heroes, titolo MMORPG Free-To-Play in arrivo sui nostri PC a data da destinarsi. Lo sviluppatore che si sta prendendo cura del gioco è Gazillion Entertainment, il cui presidente, David Brevik, fu il fondatore di Blizzard North. E già leggendo questi nomi, non vi sorprenderà il fatto che molte voci definiscano Marvel Heroes come un gioco simile ad un altro Action RPG, Diablo. Curiosi? Poco o nulla è stato svelato della trama finora, sappiamo che i nostri eroi devono vedersela con un esercito di terroristi votati alla causa anti-mutanti, e che la storia sarà suddivisa in missioni. Chiaramente la trama, nella versione finale del gioco, offrirà un intreccio ben più complesso: non ci resta che attendere, confidando nel talento di Michael Brian Mendis, già autore di trame per Marvel.
Se scarne sono le notizie riguardo al plot, non possiamo dire lo stesso del gameplay e del comparto tecnico: il gioco, creato con Unreal Engine 3 e pensato per funzionare anche su PC di potenza non eccessiva, offre una certa libertà di movimento in ambientazioni con visuale isometrica. I personaggi, il cui roster pare sarà molto numeroso, saranno personalizzabili fin nel minimo dettaglio; cosa gradita, ci sarà davvero una diversificazione di competenze, ciascun personaggio avrà delle caratteristiche sue e solo sue, e il giocatore potrà davvero pianificare le partite in maniera diversa a seconda di chi avrà selezionato. Così ad esempio, fra i personaggi finora svelati, la forza bruta di Hulk permette di lanciarsi sul nemico con la decisione di un panzer; Wolverine, invece, ha dalla sua l'agilità e grazie alle sue rapide schivate si può avvicinare al nemico, per poi infliggergli un sonoro danno con gli artigli. Non accontentandosi di ciò, il developer ha garantito che sarà possibile per l'utente migrare da un personaggio ad un altro durante la partita (alla sola condizione che non si sia sotto attacco in quel preciso istante), e contando fino a 6 mutanti contemporaneamente, sarà possibile organizzare delle battaglie in multiplayer, addirittura, tutti i giocatori potranno selezionare lo stesso personaggio, creando gruppi specializzati nella stessa abilità. I nemici sconfitti lasceranno oggetti e potenziamenti; sarà possibile destinare l'oggetto trovato con un personaggio ad un altro personaggio, ma ancora non c'è la conferma se la stessa cosa si potrà fare anche fra un utente e un altro. Di sicuro i giocatori potranno incontrarsi nella scuola del dott. Xavier o in diversi punti d'incontro, per decidere di organizzare gruppi di mutanti e recarsi insieme ad affrontare particolari missioni. La grafica sembra essere davvero buona, con i supereroi particolareggiati e i loro attacchi accompagnati da esplosioni e scie di colore; il ritmo è rapido e il frame rate fluido; i filmati di intermezzo sono in stile cartoon, e si riallacciano perfettamente allo stile classico degli eroi Marvel. La beta di Marvel Heroes verrà probabilmente presentata entro la fine dell'anno: vi terremo informati su come questo titolo si sarà evoluto nel frattempo.

Sonia Sufflico

Recensioni

070 \\ Resident Evil 6
072 \\ Borderlands 2
074 \\ Dead or Alive 5
075 \\ Tekken Tag Tournament 2
076 \\ New Super Mario Bros. 2
077 \\ Guild Wars 2
078 \\ PES 2013
079 \\ Secret Files 3
080 \\ Counter-Strike: Global Offensive
081 \\ Transformers: La caduta di Cybertron
082 \\ Mini Recensioni

ELOGIO DEL FANSERVICE

Rimanere fedeli ai propri fan per più di quindici anni: è davvero possibile? Tante serie hanno dimostrato di non avercela fatta, piegandosi di fronte alle esigenze del mercato e lasciando indietro anche tutti coloro che ne avevano decretato le fortune, se non addirittura disconoscendoli apertamente. Ma Resident Evil è diverso. Un po' come Madonna, riesce sempre a reinventarsi, ad adattarsi di epoca in epoca, rimanendo pur sempre più o meno coerente con il suo inconfondibile stile (se escludiamo lo scivolone africano di RE5). Il sesto capitolo ha il grande merito di porsi in qualità di modello anticonvenzionale, in un momento dell'industria dove tutti i generi tendono a uniformarsi e a cristallizzarsi in un'unica direzione. Ma al dominio incontrastato dei template di gioco predefiniti o, ancor peggio, costruiti basandosi sul manualetto dei trend videoludici che vanno per la maggiore, Capcom contrappone una specie di mostro di Frankenstein, con uno sforzo produttivo e creativo semplicemente immenso. È una dimostrazione di coraggio e affetto senza pari nei confronti dei fan, da parte di una compagnia che ha capito con il suo precedente lavoro quanto può essere dannoso dimenticare le proprie radici. Resident Evil è insomma una serie che intorno al fanservice ci ha costruito una solida impalcatura, e a dimostrarlo è quest'ultimo capitolo, che ci permette di ritrovare tutti gli stili di gameplay adottati nel corso degli anni, oltre che un'amabile quanto caotica mitologia. Come una capsula del tempo, RE 6 è la celebrazione di tutte le trasformazioni subite, indipendente ma al tempo stesso estremamente rispettosa del suo passato, un'impresa in cui pochissime serie possono dire di essere riuscite. Abbiamo bisogno di serie come RE e di un estro come quello di Capcom, a meno che di non ridurre il videogioco a semplice figlio in provetta di focus group e analisi statistiche.

Guglielmo De Gregori

70
Resident Evil 6

72

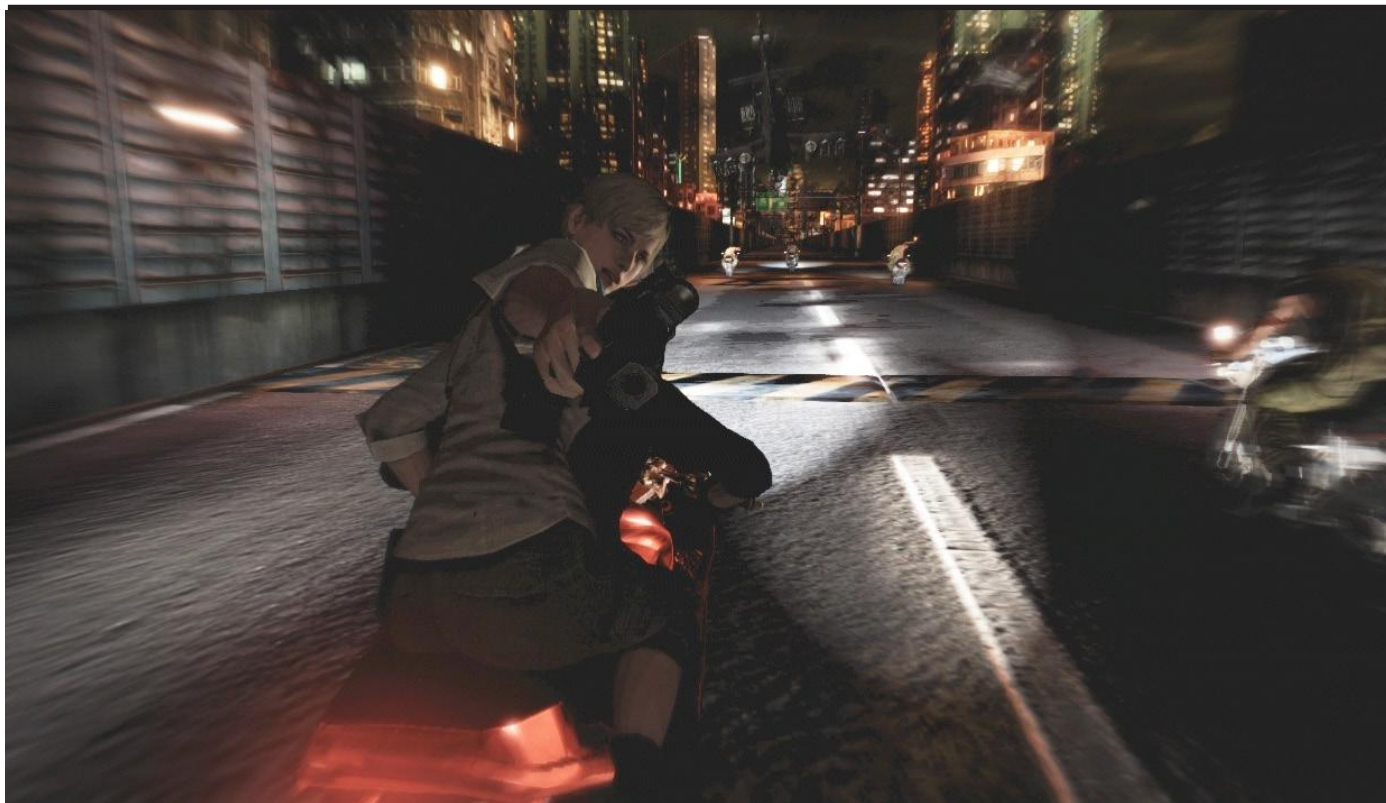
74

75

IL MANIFESTO DI GR

La critica videoludica è un esame ponderato e argomentato di un'opera multimediale interattiva finalizzato a valutarne correttamente e in modo unitario contenuto ed estetica. Le recensioni di GR si rivolgono ai Conscious Gamer (categoria che ebbe origine sulle pagine di Game Republic n. 34), videogiocatori consapevoli del valore culturale e artistico del medium videoludico e della centralità del gameplay tra i parametri di giudizio. GR rifiuta quindi la vecchia visione della recensione come analisi tecnica del videogioco e si batte per una meritocrazia dell'industria, cercando di orientare gli acquisti dei lettori verso prodotti di qualità.

La tabella dei critici

	MARCO	FRANCESCA	GUGLIELMO	GIANPAOLO	LORENZO	REVOLVER	MICHELE	MANUELE
Resident Evil 6	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★		★★★★★
Borderlands 2	★★★	★★★★★		★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★
Dead or Alive 5	★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★★		★★★★	★★★★
Tekken Tag Tournament 2	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
New Super Mario Bros. 2	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	
Guild Wars 2		★★★★★				★★★★		
PES 2013					★★★		★★★★	★★★
Secret Files 3	★★★				★★★	★★★	★★★	★★★
Counter-Strike: Global Offensive								
Transformers: La caduta di Cybertron	★★★★				★★★	★★★	★★★★★	

Up: Siamo certi che la modalità multiplayer online Agent Hunt saprà divertirvi a lungo! Sia che impersoniate Jake, sia quella specie di enorme lucertolone...

LA MOLTEPLICE NATURA DEL MALE

Resident Evil 6

Che questo attesissimo, sesto capitolo della saga horror (action) partorita da Capcom nel lontano 1996 sia il più lungo, stratificato e profondo della serie è una certezza indissolubile. La natura estremamente versatile del titolo fu rivelata già da quando, a inizio 2012, vennero diffuse le prime informazioni sul gioco e confermate le 3 campagne principali, affrontabili (come già visto nella quinta iterazione della saga) sia in single player, sia con un co-op online o off-line in split screen. A queste poi, come abbiamo scoperto con il passare dei mesi grazie anche a vari press tour (di cui uno perfino all'interno degli studi Capcom di Osaka), è susseguito un ampliamento esponenziale del prodotto, individuabile nella quarta campagna con protagonista Ada, nella tradizionale modalità "Mercenari", in un interessantissimo quanto spettacolare multiplayer online denominato "Agent Hunt" e in tutte le ulteriori ramificazioni ancillari del male firmato Capcom. Quello che ci teniamo a far emergere e ad evidenziare però, anche se la matematica non è certo il nostro mestiere, è che, a differenza dei tanti titoli tripla A che hanno invaso le vetrine e gli scaffali dei negozi di videogame da gennaio a oggi, Capcom ci dà un numero incredibile di giochi in uno... e subito! Avete capito bene, quello che ci ha sorpreso maggiormente della software house di Osaka infatti è stata proprio la mentalità estremamente aperta e votata ai fan che ha dimostrato di aver adottato e di voler perseguire con Resident Evil 6 (e con i prossimi suoi prodotti, ci auguriamo), senza costringere gli appassionati a dover spendere decine di euro anche successivamente all'acquisto del gioco, magari solo per poter provare una modalità piuttosto che un'altra. Prima di tutto però, anche se difficile credere che i nostri lettori non conoscano già a menadito le tante facce del solido che compongono Resident Evil 6 (e che lo rendono un titolo davvero unico nel panorama videoludico odierno), andiamo a ridisegnare il profilo del sesto capitolo del male made in Japan. La prima avventura delle quattro proposto vi rimetterà di nuovo nei panni di Leon S. Kennedy, eroe della saga conosciuto nel secondo capitolo e poi tornato in quel Resident Evil 4 che ha segnato la linea

PAGHI 1... PRENDI 6!

Come già anticipato, la punta di diamante di RE6 sono senza dubbio le numerose modalità aggiuntive oltre alle 3 campagne principali. Quella in cui prenderete i panni cremisi di Ada è ambientata dapprima in un sottomarino, poi seguirà nelle stesse location del gioco principale. Le vicende della spia orientale si intrecceranno spesso con i protagonisti, anche se il gameplay è fortemente votato allo stealth e alla risoluzione di numerosi enigmi old style. La modalità "Mercenari" sarà la solita vista in tutti i capitoli precedenti (finisci gli stage facendo più punti possibile), anche se a sorprendere è senza dubbio la "Agent Hunt Mode", multiplayer in cui potrete impersonare sia i personaggi principali che i vari J'Avo, con la possibilità di mutare forma sino a divenire letali lucertoloni. Pensare che il tutto sarà gestito dal server di RESIDENTEVIL.NET, che confronterà le statistiche mondiali di tutti i giocatori, è la ciliegina sulla torta per l'acquisto dell'anno.

DETTAGLI

FORMATO: PS3, 360, PC
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: CAPCOM
DEVELOPER: CAPCOM
GIOCATORI: 1-4

"VI SEMBRERÀ DI GIOCARE UN FILM INTERATTIVO DALLA GRAFICA INCREDIBILMENTE DETTAGLIATA E FLUIDA"

di confine tra vecchia e nuova scuola. Questa porzione di gioco vi sembrerà racchiudere alcune delle componenti principali dei capitoli che hanno reso grande questa saga: si parte dall'horror miscelato a tensione del capostipite della serie, rintracciabile nella desolata università IVY di Tall Oaks. Continua con la medesima cittadina invasa da zombie e fiamme ma anche rifugio per i pochi sopravvissuti al nuovo C-virus, capace come poche di restituire lo stesso feeling della Raccoon City calpestata nel 1998. Per chiudersi, infine, con una cattedrale che ricorda sin troppo il design e gli enigmi incontrati in RE4, tra statue da disattivare, campane da far suonare e specchi da illuminare. Un vero e proprio macinato del meglio della saga quindi, da vivere tutto di un fiato nei panni dell'agente governativo o della sua nuova compagna, Helena Harper. Sarà cristallino sin da subito come l'atmosfera di questa prima porzione di RE6 sia a dir poco palpabile, tra splendide ambientazioni tridimensionali molto ispirate e ricche di particolari, unite a un sonoro davvero da brivido. Passando alla seconda modalità di gioco, invece, tornerete a impersonare l'eroe per eccellenza della serie, un Chris Redfield più sconvolto che mai in seguito alla perdita di un plotone B.S.A.A. che capeggiava nella regione europea di Edonia ("incidente" a cui assisterete in un flashback giocabile), ma pronto a tornare in battaglia grazie allo sprono del suo giovane collega, Piers Nivans, che lo accompagnerà durante tutta l'avventura di Lanshiang. La modalità di gioco con Chris avrà come location principale la luminosa metropoli cinese di cui sopra, una selva di palazzi in cui si dipanerà gran parte della storia, tra combattimenti furibondi e tempeste di proiettili che danno vita a uno dei TPS più adrenalinici e immersi visti sino ad ora. Ultimo (o così pensavamo fino a qualche tempo fa) episodio di gioco quello che vede come protagonisti Jake Muller (alias Wesker Jr.) e Sherry Birkin: il primo un mercenario erede del patrimonio genetico di Wesker in grado di menar le mani come pochi; la seconda è la stessa ragazza conosciuta in RE2, un tantino cresciuta e dotata di particolari capacità di cui vi accorgerete presto. Insomma, 3 modalità della durata di oltre 10 ore l'una che vanno a intessere una trama fra le più complesse della storia dei videogame, osservabile/modificabile da punti di vista differenti e coadiuvata tanto da una grafica estremamente fluida e curata quanto da un gameplay evoluto all'inverosimile (tra calci, pugni, scivolate e "fatality" degne del miglior film horror/splatter, senza contare la tanto richiesta mira in movimento), sono le fondamenta da cui si innalza un prodotto dalle capacità davvero illimitate. Viste le ultime uscite, ammettiamo per primi che un Resident Evil così vario e divertente non ce lo aspettavamo proprio, e nonostante i piccoli difetti che potrebbero minare l'esperienza di gioco (dall'azione ripetitiva di alcuni frangenti all'I.A. nemica altalenante fino ad alcune boss battle poco ispirate) rimane probabilmente l'esperienza di gioco definitiva per gli amanti dell'horror, dell'action e più in generale della saga. Impossibile nasconderlo, Resident Evil non ci è mai sembrato così grande e pronto a soddisfare ogni tipo di giocatore!

Michele "T-002" Giannone

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

GAMEPLAY ADATTATIVO: La giocabilità cambia a seconda del personaggio impersonato e regala momenti di pura estasi tra colpi proibiti e una varietà di attacchi illimitata. Occhio poi alle inaspettate fatality!

VOTO 9/10

RESIDENT EVIL È TORNATO!

FAQs

I FAN DELL'HORROR SARANNO SODDISFATTI DAL PRIMO RE NEXT GEN CON RADICI NEL PASSATO?
Risposta: Molto probabilmente sì. Pur non abbandonando mai il nuovo gameplay e la spettacolarità delle fasi più concitate, potete star certi che in molti casi vi sembrerà di giocare un film horror interattivo dalla grafica incredibilmente dettagliata e fluida.

QUALE DELLE 3 MODALITÀ È LA MIGLIORE?
Risposta: Dipende dai gusti. Con Leon si affronta una sorta di pastone dei capitoli passati. Con Chris vi ritroverete davanti a un RE5 all'ennesima potenza mentre con Jake si darà vita a qualcosa di completamente nuovo. Avrete di che divertirvi con ognuna di queste.

RE6 USCIRÀ CON DIVERSE VERSIONI IN EUROPA. QUALE EDIZIONE MI CONSIGLIATE DI ACQUISTARE?
Risposta: Oltre alla versione tradizionale e quella Collector's con il semplice steel box, vi suggeriamo senza dubbio di acquistare la Collector's Edition contenente felpa, medagliette autenticate, numerate e firmate e tanto altro. Se invece doveste avere al fortuna di poter spendere quasi mille euro, prendete la versione ultra limitata con giacca in pelle di Leon.

Left: Tornano le piantine ma, stavolta, per assumerle dovrete prima trasformarle in pastiglie. L'energia è costituita da blocchi che, se non esauriti, si ricaricheranno da soli. Occhio alla stamina invece!

IL DESERTO PIÙ DIVERTENTE
DELLA STORIA DEI VIDEOGIOCHI

Borderlands 2

DETTAGLI

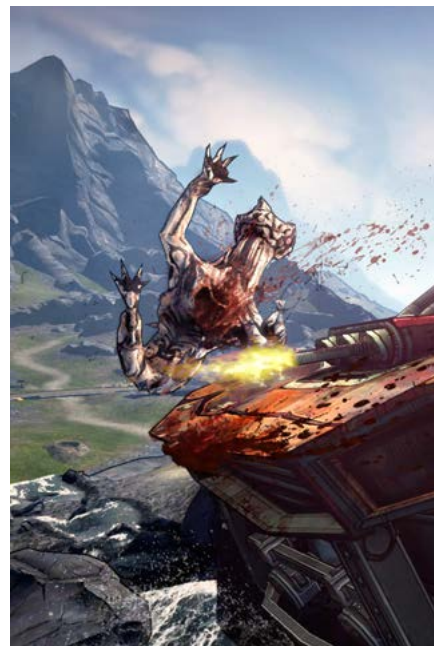
FORMATO: XBOX 360, PS3, PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: 2K GAMES
DEVELOPER: GEARBOX SOFTWARE
GIOCATORI: 1-4

Quand'è che il design di un gioco funziona alla perfezione? Quando ti ritrovi a pensare continuamente alla prossima volta che accenderai la console, rimirando i tesori, per quanto inesistenti, che hai accumulato giocando. Borderlands, così il primo così il secondo, lucra interamente su quella primigenia sete di ricchezza che è insita nel videogiocatore, e che in particolar modo colpisce la razza degli appassionati di RPG, unendola alla sfrenato desiderio di azione incessante ed esplosiva. Borderlands 2 non devia più di tanto dal modello già collaudato del primo episodio, ma dove ritocca verso l'alto le statistiche è sicuramente sul fronte dei contenuti. La quantità di armi che troverete in Borderlands 2 è semplicemente soverchiante, a livelli da complesso ossessivo compulsivo. Molte di queste, in realtà, sono simili tra di loro, ma ognuna presenta una serie di statistiche e bonus ben precisi, per cui vi ritroverete continuamente a raccogliere armi e a valutare quale sia la migliore. La mole è talmente impressionante che ci sarà sempre un'opzione migliore di quella che state al momento adottando, ed è questa continua corsa agli armamenti a mantenere alto il livello di attenzione nei confronti del gioco. Non c'è tanta differenza, dopotutto, dall'aprire ceste di tesori in Baldur's Gate e falciare decine di nemici nella Wasteland, in una continua corsa all'automiglioramento. Le quattro classi presenti del resto riflettono i più tipici stereotipi del gioco di ruolo. Abbiamo il tank di turno, qui chiamato Gunzerker e interpretato dal corpulento Salvador, amante delle armi pesanti e della distruzione tout court. Zer0, al contrario, è un raffinato Assassino che punta tutto sull'eliminazione tramite danno fulmineo. Maya è una Siren, ovvero la curatrice di turno e Axton, il comando, fa affidamento sulla sua torretta per gli attacchi da lunga distanza. In realtà c'è un ulteriore classe, il Mechromancer, orientata per i neofiti e semplicemente divertentissima da usare, non fosse altro perché permette di far combattere al proprio fianco un gigantesco robot. Il fatto che sia disponibile esclusivamente tramite DLC, è però un peccato veniale che proprio non riusciamo a perdonare a Gearbox. Per quanto riguarda la caratterizzazione delle classi, Gearbox ha effettuato un oculato bilanciamento

"NON POSSIAMO CHE DECRETARE GEARBOX I NOSTRI EROI PERSONALI PER AVER MANTENUTO LA MODALITÀ SPLIT-SCREEN"

tra la libertà di scelta concessa al giocatore e il mantenimento dell'identità di ogni singola classe. Ognuna di queste, infatti, possiede un'abilità unica e quella rimarrà per tutta la durata del gioco. Per dirla in altre parole, al di là di tutti i potenziamenti e aggiustamenti che potrete fargli, Gunzerker rimarrà sempre il solito amabile pachiderma che spiana tutto al suolo con il fuoco pesante. Dove invece potrete agire, è sull'approccio che ogni singola classe ha allo stile di gioco. Ad esempio, gestendo la skill tree dell'Assassino potrete decidere se specializzarlo nella furtività, oppure sul danno da lontano. Proprio come per le armi, anche la gestione delle skill è protesa continuamente

Up Ebbene sì, il mondo di Borderlands 2 è semplicemente bellissimo da vedere, e il tocco fumettoso dona un ulteriore grado di personalità a quello che è un mondo di gioco già di per sé memorabile.

Right Ancora una volta potrete controllare dei veicoli con cui muovervi attraverso il mondo di gioco, ma queste sezioni non sono neanche lontanamente divertente come le scorrazzate a motore di Rage.

Left Solo un esempio delle gigantesche creature che vi ritroverete a fronteggiare nel corso dell'avventura principale. Lavoro di squadra e uso sapiente delle skill sono necessari per vincere.

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

FINO ALL'ULTIMO RESPIRO: Vestire i panni di Gunzerker ed essere assaltati da orde di nemici. Resistere fino all'ultimo proiettile, cadere ed entrare in modalità Fight for your life, pregando di uccidere qualcuno e ritornare in gioco.

BELO COME

BORDERLANDS

PEGGIO DI

GOLDENEYE

FAQS

HA SENSO COMPRARLO PER IL SINGLE PLAYER?

Sinceramente? No. Per quanto lo schema di gioco ricorderà in parte quello di Rage, con la possibilità di muoversi da una missione all'altra, ogni pixel di questa modalità sprizza il riciclaggio di meccaniche che sono implementate e sfruttate molto meglio con altri giocatori.

CI SONO ALTRE OPZIONI DI PERSONALIZZAZIONE?

Sì. La più interessante è sicuramente il Badass Ranking System che, come suggerisce in maniera piuttosto eloquente il suo nome, è un sistema che fornisce ricompense sotto forma di potenziamenti per alcune azioni che si compiono. Abbinare gli achievement al loot è un piccolo tocco di genio.

QUAL È LA VERSIONE MIGLIORE?

Indubbiamente quella PC. Grazie al supporto del sistema PhysX di nVidia il gioco cambierà letteralmente dal giorno alla notte. Roba da far ingelosire qualunque possessore di console riempiendo d'orgoglio i PCisti.

SCONTRI TRA BANDE

Le modalità multiplayer del gioco presentano tutte un'anima fortemente cooperativa. La nostra preferita è senza dubbio la campagna co-op principale, che permette di finire il gioco con un amico e fornisce tutta una serie di situazioni appositamente studiate, come i giganteschi boss. Ma anche andando online si ritrova un vero e proprio calderone di modalità, per quanto a fare veramente la differenza sono la quantità di distruzione che le skill apportano sul terreno di gioco, semplicemente uniche in ambito FPS.

allo studio, e al trial and error. Grazie alla possibilità di resettare le abilità, potrete di continuo sperimentare nuovi approcci. Come dicevamo in apertura, Borderlands 2 rimane molto fedele allo spirito del predecessore, anche nel suo focus sul gioco multiplayer piuttosto che sulla narrativa in singolo. Se è vero che i giocatori solitari avranno comunque una modalità appositamente per loro, grazie al quale godersi quantomeno il variopinto mondo creato da Gearbox, è evidente che ancora una volta la vera ragion d'essere del gioco risiede nel multiplayer. Multiplayer che, al di là delle modalità in cui si esprime, si può riassumere in una sfrenata e incessante guerra tra ladri, dove si combatte per ottenere il migliore loot possibile, e di soffiarlo da sotto il naso dei propri avversari. Suona molto appropriato, del resto, per un mondo come quello di Borderlands. L'alchimia che si viene a creare tra più personaggi che collaborano tra di loro è un ulteriore frutto del sistema di personalizzazione di Borderlands 2, dal momento che si integreranno tra di loro in maniera diversa a seconda dei percorsi scelti. Sempre su questo fronte, non possiamo che decretare Gearbox i nostri eroi personali per aver mantenuto la modalità split-screen, ormai troppo spesso accantonata in favore dell'online. A patto di avere un televisore sufficientemente grande, la sensazione che si prova giocando tutti insieme in una stanza è qualcosa con cui nessuna modalità online potrà mai competere, a nostro avviso. Borderlands 2 è esattamente quello che ci saremmo aspettati dal sequel di uno sleeper hit, quale era il suo predecessore. Tutto quanto c'era di buono è stato ripreso ed elevato alla massima potenza, tanto a livello qualitativo che quantitativo. Borderlands 2 è puro divertimento, sfrenato e senza limiti e con un'innata abilità per consumare senza pietà il vostro tempo libero.

Guglielmo De Gregori

VOTO 8,5/10

GIUDIZIO: ASSUEFANTE E SENZA LIMITE ALCUNO

UN BEAT'EM UP TUTTE CURVE...

Dead Or Alive 5

Tomonobu Itagaki è sempre stato uno a cui non piace andarci tanto per il sottile... e le saghe di Ninja Gaiden e Dead Or Alive sono lì a dimostrarlo, come teste mozzate in cima a uno stendardo. Che si tratti di sesso o violenza, o di entrambe le patate bollenti (ehm...), Team Ninja non si è mai ritirata dal tavolo da poker. Anzi, è riuscita ogni volta a superare le nostre più inconfessabili aspettative, torbide fantasie di eterni teenager tanto inclini a premiar assuefanti gameplay, quanto applaudire con fare goliardico le loro piccanti e distintive forme. Con l'inaspettata dipartita dell'eccentrico game designer, ahinoi, era nell'aria un ridimensionamento delle eccessive provocazione della materna creazione; invece, a sorpresa, Dead Or Alive 5 inscena sul palco un suadente balletto di prosperose protagoniste al servizio di un gameplay solido come un diamante a quattro carati... Il guanto di sfida vecchio di oltre quattordici anni, lanciato all'epoca nei confronti dello storico Virtua Fighter (manifesto indelebile per l'hardcore gamer "da saletta"), è rinnovato oggi con una furia ancor più ardente (se possibile), elevando all'ennesima potenza il suo esoscheletro di eleganti controprese e schivate millimetriche. Inutile dire che per assimilare la gran quantità di tecnicismi illustrati nell'esaustivo tutorial (parte integrante della modalità storia) sarà richiesta non poca pratica e pazienza; soprattutto a causa degli elementi di distrazione intenti a ballonzolare tra un fotogramma e l'altro! Eppure, immaginare un Dead Or Alive privo della sua sfacciata anima voyeuristica, non può che farci scorrere un brivido lungo la schiena: sebbene la ricetta a base della fortunata formula possa apparire semplice, scanzonata e un tantino maschilista, l'IP di Tecmo Koei rimane un gran piacere da giocare (e da vedere), tanto per i neofiti quanto per le vecchie guardie. E ancora. L'aggiunta degli ambienti distruttibili, capaci di elevare su un piano superiore le classiche "Danger Zone" (i fuori-ring) della saga, infonde in ogni combattimento (brutale e feroce come da tradizione) svariati elementi dinamici: scaraventare con un dritto allo stomaco il panzone che vi sta oscurando con la sua sola ombra, seguirlo nella sua rovinosa caduta attraverso i vetri (in frantumi) della finestra di un polveroso tempio scintoista, e atterrare in punta di piedi sulle sue fluttuanti carni, potrebbe rovesciare in un solo istante l'esito dell'intera (e sudata) battaglia. Lo sviluppo su più livelli degli stage, unita all'esuberante quantità di stili di combattimento proposti (tra nuovi arrivi, vecchie conoscenze e special guest avrete a disposizione un roster di oltre ventuno personaggi, contando quelli segreti) e coadiuvata da piccole perle di malizia in salsa wasabi (semplicemente ipnotiche le gocce di sudore che scenderanno lungo le scollature, nei momenti più "faticosi" del gioco), rendono Dead Or Alive 5 non solo degno dell'ottima progenie di Itagaki-san ma forse addirittura migliore, sotto vari aspetti, dei suoi illustri predecessori. E sfidarsi guardandosi negli occhi, sarà un problema ancora più grande...

Valerio "Revolver" Pastore

ADRENALINA VS TESTOSTERONE: 1-1

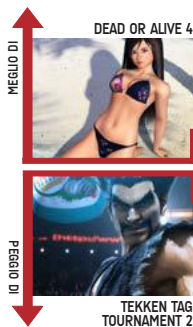
DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: TECMO KOEI
DEVELOPER: TEAM NINJA
GIOCATORI: 1-4

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

ATTENZIONE PER I DETTAGLI: LA CHIACCHIERATA FEATURE DISTINTIVA DELLA SAGA (SÌ, PARLIAMO PROPRIO DELLE MORBIDE FORME DEL CAST FEMMINILE, QUINDI DRIZZATE LE ORECCHIE!) FA IL SUO TRIBUTANTE RITORNO AGGIORNANDOSI NELLO SPLENDORE DELL'ALTA DEFINIZIONE E "APPOGGIANDOSI" ALLE PIÙ SOFISTICATE ROUTINE FISICHE MODERNE.

MEGLIO DI: DEAD OR ALIVE 4

PEGGIO DI: TEKKEN TAG TOURNAMENT 2

Up: Ecco un pre-order che vali tutti i suoi soldi (i costumi "Bikini", infatti, saranno a sola disposizione di chi ha preordinato il gioco!)...
Down: Nel bel mezzo dell'immancabile modalità Tag Team, potrete dare il via a delle prese-combo di coppia che daranno un senso a stage come questo!

Down: Una delle poche novità presenti in Tekken Tag Tournament 2 prevede la possibilità di imparare tutte le tecniche più avanzate del gioco insieme all'automa Combot. L'aspetto ancora più interessante è che c'è anche una trama di fondo a dare senso ai vari allenamenti.

IL RE È TORNATO

Tekken Tag Tournament 2

MEGLIO DI — TEKKEN 6

PEGGIO DI

Riprendere in mano un nuovo Tekken è sempre un momento emozionante per me. Sarà che ci sono cresciuto con questa serie, iniziando a giocare con i vari Paul, Nina e Kazuya fin dagli "squadrati" esordi del primo, macchinoso episodio. O sarà semplicemente perché ogni volta riscopro quanto Namco Bandai voglia bene alla sua splendida creatura e ai suoi interminabili fan sparsi in tutto il mondo, me compreso. Credetemi se vi dico allora che, mai come questa volta, il publisher nipponico è riuscito a rendere omaggio non solo alla storia di un marchio, ma all'intero immaginario collettivo che ruota intorno al celebre Iron Fist Tournament. Tekken Tag Tournament 2 è, infatti, il più bel capitolo dell'intera serie: il più esageratamente Tekken. In parte questo già lo sapevamo, fin da quando lo stesso Harada dichiarò con orgoglio di voler inserire in questo titolo tutto il meglio che il brand avesse offerto in quasi vent'anni di incontri digitali. E la promessa è stata mantenuta. Questo gioco è davvero tutto quello che un appassionato possa desiderare in materia. Certo, la modalità tag, rinnovata dalla presenza di nuove possibilità di fruizione come l'inedito due contro uno, è pur sempre figlia di un sistema di combattimento preso di peso da Tekken 6; in fondo non passeranno nemmeno trenta secondi prima che ve ne accorgiate. Niente di nuovo in questo senso quindi, solo qualche nuova mossa e, come già detto prima, un cast di lottatori arricchito da alcune nuove leve e graditi ritorni dal passato come quello dell'indimenticata Jun Kazama. In realtà, a rendere questo prodotto una spanna sopra qualsiasi picchiaduro tridimensionale è la qualità, non la quantità. Se a Tekken 6 mancava infatti un po' di carattere, un po' di spina dorsale, TTT2 al contrario trasuda stile da tutti i pori, segno evidente della volontà espressa da Namco di chiudere questa generazione con una prova di alta scuola. Per capirlo basta ammirare i suoi folli stage ambientati nei luoghi più impensabili del pianeta (tra cui anche la "nostra" Fontana di Trevi), frutto di una realizzazione artistica da Oscar. O perdersi tra abiti e accessori nella modalità di personalizzazione dei lottatori, la più ricca e completa mai vista in qualsiasi gioco di combattimento. O, ancora meglio, basta semplicemente combattere e provare con mano quell'esperienza esaltante e inarrivabile di vincere un partita all'ultimo respiro grazie a uno scambio di coppia tempestivamente perfetto e a un consequenziale phoenix smasher messo a segno con il cuore in gola. Sono allora queste le piccole grandi cose che fanno comprendere il valore di questo videogioco e non, ripeto, i suoi numeri imponenti. Perché ci sarà pure chi vedrà in questo capitolo solo una versione ingigantita del precedente Tekken o chi invece lotterà per affermare l'esatto contrario, ma la sola verità è che, comunque lo si giudichi, Tekken Tag Tournament 2 continuerà cinicamente a star seduto nel suo comodo trono guardando tutti con quell'aria superba di chi sa di poter fare ciò che vuole. Perché lui, non dimentichiamoci, è pur sempre il re.

Davide Panetta

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360,
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NAMCO BANDAI
DEVELOPER: NAMCO BANDAI
GIOCATORI: 1-4

Right: Come sempre le combo in coppia sono una delle caratteristiche più spettacolari del gioco. Qui il povero Kazuya pare proprio che le stia sperimentando sulla la propria pelle!

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

EPICO: UN TITOLO IMPRESSIONANTE SIA NEI NUMERI CHE NEI CONTENUTI. PUR NON RINNOVANDO LA SERIE, TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 CONQUISTA LA PALMA DI MIGLIOR PICCHIADURO 3D DI QUESTA GENERAZIONE CON UNA PROVA DI FORZA DA VERO MAESTRO.

SEMPLICEMENTE IL MIGLIOR TEKKEN DI SEMPRE

LA CRISI NEL REGNO DEI FUNGHI

New Super Mario Bros. 2

Down: È notizia di questi giorni che i Bowserotti non siano in realtà figli di Bowser!

Mario e Luigi sono eroi riconosciuti, mossi da ideali cavallereschi, la cui occupazione principale è rappresentata dal salvataggio di principesse in pericolo. Professione che, a conti fatti, non deve essere molto remunerativa. Con la crisi incombente, anche i due fratelli più famosi del mondo dei videogiochi devono però trovare un modo per arrivare a fine mese e, anziché tornare a vestire i panni di idraulici, pensano bene di cominciare a raccogliere tutte quelle monete sparse in giro per il Regno dei Funghi lasciate in giro da non si sa chi. Sì, quelle stesse monete che finora avevano bellamente trascurato e che al massimo potevano garantire qualche vita extra. La vera novità di questo New Super Mario Bros. 2 è tutta racchiusa nell'ossessiva raccolta del metallo prezioso, cosa che, in termini di gameplay si traduce in un sostanziale stravolgimento degli obiettivi. Raggiungere la bandierina che storicamente sancisce la fine di un livello non è più il solo scopo, visto che ora dovrete fare attenzione a tutte quelle piccole trovate inserite dagli sviluppatori al fine di incrementare il vostro bottino in maniera varia e creativa: abbiamo fiori dorati che trasformano in monete i classici mattoni, anelli che mutano i nemici in oro e copricapo a forma di blocchi che elargiscono... sì, monete. La ricerca spasmodica di quest'ultima trova la propria sublimazione nell'inedita modalità Febbre dell'oro: tre livelli da affrontare in successione, senza commettere errori, raccogliendo il maggior numero di monetine nel minor tempo possibile. La rigiocabilità ne giova non poco. Le novità finiscono qui. Perché la crisi nel Regno dei Funghi, più che economica, è creativa. Non stiamo qui a lamentarci di un impianto di gioco uguale a se stesso da quasi trent'anni. Quando gameplay e level design sfiorano la perfezione c'è poco da cambiare, dopotutto. Ma è difficile mandare giù il riciclo ai danni dell'intero comparto tecnico. Graficamente parlando, lo stile (neanche troppo ispirato) del primo capitolo per DS rimane immutato, mentre la realizzazione qualitativa non sembra beneficiare dei sei anni trascorsi e dei vantaggi di un hardware tutto nuovo. Quasi superfluo l'effetto 3D. Ancor più deludente la colonna sonora che, per la prima volta in un titolo dedicato all'idraulico baffuto, non presenta alcun brano inedito. In generale, si avverte la sensazione che Nintendo abbia voluto affrettare i tempi e sfornare un nuovo titolo multimilionario giocando sul sicuro. Il risultato, nel complesso, rimane più che buono. Se siete disposti a perdonare il "copia-incolla", e vale la pena farlo, vi divertirete parecchio.

Manuele Paoletti

DETTAGLI

FORMATO: 3DS
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: NINTENDO
DEVELOPER: NINTENDO EAD
GIOCATORI: 1-2

MEGLIO DI
NEW SUPER MARIO BROS.

PEGGIO DI
NEW SUPER MARIO BROS. WII

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

SUONALA ANCORA, KOJI: NON CHIEDEVAMO MOLTO, CI SAREMMO ANCHE ACCONTENTATI DI UN SOLO BRANO INEDITO! INVECE LA COLONNA SONORA È RIPRESA DI PESO DAGLI EPISODI PRECEDENTI, CON QUALCHE IMPERCETTIBILE VARIAZIONE.

VOTO 8/10

IL SOLITO MARIO, NEL BENE E NEL MALE

Right: La trasformazione in un Mario tutto d'oro è solo una delle tante trovate che gli sviluppatori hanno messo a punto per farvi collezionare quintali di monetine. La Febbre dell'oro è l'unica vera novità di questo capitolo.

ALLA RISCOPERTA DEL DIVERTIMENTO ONLINE

GUILD WARS 2

Down: Il gioco contiene anche una modalità WvW (scontri tra server) piuttosto estesa, all'interno di livelli istanziati. Molto più caotica del PVE, vi permetterà di prendere parte a vere battaglie campali.

DETTAGLI

FORMATO: PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: KOCH MEDIA
DEVELOPER: NC SOFT
GIOCATORI: 1

Gli MMORPG hanno, il più delle volte, un grosso problema. Sono noiosi e sembrano più un lavoro che un gioco vero e proprio, quasi come se i giocatori sentissero un innato bisogno di faticare per essere veramente soddisfatti dell'attività che stanno svolgendo. Guild Wars 2 si apre con il manifesto ben preciso di non far annoiare il giocatore, togliendo il focus su quelle che sono le azioni più quotidiane e monotone, abbassandole invece al rango di necessarie pratiche "burocratiche", prima di passare al divertimento vero e proprio. Che nella fattispecie di Guild Wars 2 è costituito in buona parte dagli eventi in-game, ovvero situazioni di gioco, molto simili a quelle viste in Rift, che avvengono in maniera indipendente dal giocatore e a cui possiamo unirci e dare il nostro contributo una volta giunti in una determinata zona. Sono queste, in realtà, le principali attività che si svolgono in Guild Wars 2 e ben si legano alla narrazione del gioco, dando l'illusione in effetti di partecipare a un grande evento collaborativo, in cui ogni nostra azione non solo non è noiosa ma è anche significativa nel grande schema delle cose. A questi eventi, si uniscono quelli della storia personale, diversa a seconda della razza prescelta. Guild Wars 2 si distingue dal mucchio per una storia che non si nasconde dietro le retrovie, ma piuttosto si ripresenta continuamente sotto forma di cutscene e quest che rappresenteranno una fetta significativa del vostro tempo speso in-game. Anche racimolare esperienza è nettamente più facile rispetto alla media degli MMORPG, dal momento che ogni azione che svolgeremo, dal crafting all'esplorazione, ci ricompenserà con una certa quantità di punti esperienza. Questo farà la gioia dei giocatori che non necessariamente sentono il bisogno di partecipare al regolare fluire del gioco, ma preferiscono godersi l'atmosfera e andare in giro per il mondo di Tyria che, inutile a dirsi, è un vero e proprio spettacolo per gli occhi, al punto da rendere l'esplorazione un piacere fine a se stesso. Anche sul fronte del combattimento, Guild Wars 2 preferisce adottare un sistema molto più simile a quello di un qualunque gioco d'azione. L'affidamento sulle statistiche e sul potenziamento tramite l'equipaggiamento ricopre infatti un ruolo minore rispetto all'uso dei riflessi. Una sequenza di abilità azzeccata può quindi fare la differenza, dando vita a scontri estremamente tesi, in modo particolare per quanto riguarda i dungeon, affrontabili con un gruppo composto fino a un massimo di cinque persone. A definire il nostro personaggio saranno in buona parte le armi, che a loro volta decretano le abilità in possesso. È evidente il tipo di operazione condotta da NC Soft e ci sentiamo di sposare appieno questa filosofia. Guild Wars 2 è un gioco stracolmo di contenuti, che abbandona molte convenzioni stantie del genere optando per un approccio meno purista, che riesce nella non facile impresa di dimostrare che anche un MMORPG può essere divertente.

Guglielmo De Gregori

IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

TURISMO VIRTUALE: Il cielo, l'acqua, le foreste verdeggianti, le architetture fuori dal mondo, i personaggi… Tutto in Guild Wars 2 sembra essere stato pensato per farvi provare immediatamente nostalgia per un luogo che non esiste.

Down: A differenza di molti altri MMORPG, la gestione delle classi è flessibile e potrete ottenere una vasta serie di skill. La possibilità per chiunque di ottenere incantesimi di cura è seminale per il genere.

VOTO 8,5/10

UN NUOVO MODO DI VEDERE GLI MMORPG

R-EVOLUTION SOCCER

Pro Evolution Soccer 2013

Left: La versione finale del prodotto presenta l'ormai annoso dramma dei trasferimenti non aggiornati. Aspettatevi una rapida patch a risolvere la questione.

Sì, è un nove. Ma visto che oggi non avevo proprio alcuna voglia di timbrare questa recensione con un voto, direi che possiamo tutti continuare a leggere questa pagina mettendo un comodo pollicione sopra a quel fastidioso numeretto. E ora guardiamoci in faccia.

Possiamo parlare di PES senza citare FIFA, o evitare di fare il contrario? Ci piacerebbe, ma ci ritroveremmo nudi in mezzo a una piazza a pretendere che gli altri non ci notino.

E la colpa è di quella sciocca sindrome da ultrà che ha investito i fan delle due serie calcistiche, e che sta assumendo sempre più la curiosa connotazione di due estranei che si scambiano un'occhiata in palestra per vedere chi ha i bicipiti più turgidi. Nessuno dei due ammetterà che, al di là della fiera virilità e degli sguardi fugaci e imbarazzati, probabilmente, quei pezzi di carne sono davvero uguali. Continueranno solo a guardarseli compiaciuti, ma dubbiosi. Già, perché quello cui nessuno fa più caso nelle palestre è che, dimensioni a parte, quei due muscolacci staranno semplicemente tentando di svolgere la stessa funzione: quella per cui sono stati ideati. E allora vediamo, di cosa può andar fiero nel 2012 chi sui bicipiti di famiglia deciderà di sfoggiare il logo Konami? Probabilmente di un gameplay infarcito di paroloni altisonanti come Full Control, tanto fluidificato quanto ancora poco più netto, spigoloso e prevedibile di quello della concorrenza. Di una visuale più polverosa, granulosa, dalle luci abbacinanti e dalle tinte poco sature. Dei Club Dogo e di Michel Teló. Di portieri ancora un po' assonnati e in grado di lanciare la palla con curiose palombelle. Di un simulatore che, rispetto agli anni passati, sembra aver lasciato finalmente il piede dall'acceleratore, riconoscendo ai giocatori virtuali un po' più di umanità. Di quegli ingombranti nomi sopra la testa di tutti. Di quei meravigliosi controlli manuali, ben piantati nel controller, che tolgono a Iniesta il peso di essere sempre impeccabile e lasciare a noi tutta la soddisfazione di far passare quel filtrante proprio lì dove lo volevamo. Della possibilità di controllare i giocatori senza palla, o di indirizzare un calcio piazzato proprio lì, senza mirare a caso, sul testone di Pique. Di non avere più la modalità campionato. Di consolarsi continuando a passare le giornate sulla Master, comprando equipaggiamenti di sorta o vincendo scarpini dai poteri magici. Di sentirsi amatoriali, non riconosciuti, vecchia scuola, periferici. Di conoscere a memoria ogni angolo del Bristol Mary Stadium o i colori del Ganzoraccio. Di non stancarsi mai dell'inno della Champions League, dell'inno alla gioia di Beethoven e dei brividi lungo la schiena. Sapete cosa? Comunque vada, quest'anno c'è davvero da andare fieri di un bel paio di bicipiti griffati Konami.

Marco Maru

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC
ORIGINE: GIAPPONE
PUBLISHER: KONAMI
DEVELOPER: KONAMI
GIOCATORI: 1-8

MEGLIO DI — PRO EVOLUTION SOCCER 2012

PEGGIO DI — FIFA 13

MISSING LINK

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

COMPLEMENTARI: PES 2013 È MERAVIGLIOSO. FIFA 13 LO È ALTRETTANTO (ANCHE SE NON C'È STATO IL TEMPO DI RECENSIRLO SU QUESTO NUMERO). QUALI ELEMENTI DEL SECONDO AVREBBERO ARRICCHITO IL PRIMO? FORSE QUELL'UTILISSIMO ALLUNGARSI LA PALLA CON L'ANALOGICO, O QUEL PIÙ COMODO DORSALE SINISTRO PER ATTIVARE I CONTROLLI SPECIALI. O MAGARI SOLO QUELL'ARIA COSÌ BORGHESE.

Up: Il prossimo mese sulle pagine di Game Republic: uno sguardo approfondito a tutto quello che di PES 2013 si muove online.

IL MIGLIOR PES DI TUTTI I TEMPI

Down: Le indagini porteranno Nina in giro per il mondo, Bel Paese incluso.

Right: Durante alcune sequenze di gioco Nina sarà accompagnata da altri personaggi, alcuni dei quali controlleremo personalmente.

DALLA GERMANIA CON MISTERO.

Secret Files 3

Il genere punta e clicca potrà anche non avere la fama e la diffusione che aveva ai tempi di Monkey Island, ma sicuramente c'è sempre una buona base di appassionati videogiocatori pronta ad accogliere titoli di questo genere. Secret Files è una serie che ha riscontrato un buon successo nella categoria, arrivando a meritarsi la pubblicazione di un terzo capitolo. Animation Arts, nel continuo sforzo di migliorare l'opera, ha lavorato passo passo con un piccolo team di esperti sceneggiatori, dediti a irrobustire la spina dorsale di ogni avventura che si rispetti: la trama. In Secret Files 3 ritroviamo Nina e Max sull'orlo del matrimonio: l'improvviso rapimento dell'archeologo costringerà Nina a svestire l'abito nuziale e seguire gli indizi lasciati in giro dal promesso sposo, fino a trovare una pista che la condurrà in Turchia, dove un collega di Max ha portato alla luce qualcosa di pericoloso. Il risultato del lavoro è una narrazione ben integrata nel tessuto del gioco, più fluida e meno sconclusionata; il team ha preferito sacrificare dei puzzle che potessero rallentare eccessivamente il ritmo narrativo, se non spezzarlo del tutto, a favore di brevi filmati che permettono un rapido scorrimento degli avvenimenti. Degna di nota l'aggiunta di finali alternativi, in base alle scelte che faremo nel corso del gioco. Anche gli enigmi sono stati resi più logici e adatti al contesto, non esagerando con la fantasia ma senza rinunciare alla complessità, a volte eccessiva: mentre alcuni rompicapo sono abbastanza intuitivi e risolvibili con criterio e ingegno, altri si sono rivelati fin troppo macchinosi, al punto da risultare anche frustranti. In generale, comunque, i puzzle richiedono la canonica interazione con l'ambiente e un'attenta analisi di ogni sottigliezza alla ricerca di indizi (alcuni volti solo a depistarci). La grafica in 2.5D ha il suo punto di forza nei fondali delle ambientazioni, ben disegnati, a differenza dei modelli 3D dei personaggi, che rispetto ai titoli precedenti guadagnano qualche migliaio di poligoni e un set di animazioni sì più realistiche ma, a volte, ancora troppo legnose e datate. Nonostante questi passi in avanti, Secret Files 3 rimane un'avventura grafica senza infamia né lode: la base è solida, ma la dimensione piatta dei personaggi e l'assenza di un tocco di originalità che vada oltre i classici dettami del genere permea il gioco di una sensazione del "già visto, già fatto".

Francesco Ricci

DETTAGLI

FORMATO: PC
ORIGINE: GERMANIA
PUBLISHER: DEEP SILVER
DEVELOPER: ANIMATION ARTS
GIOCATORI: 1

MEGLIO DI — SECRET FILES 2

PEGGIO DI — GABRIEL KNIGHT

CONSIGLIATO A CHI HA APPREZZATO I PRECEDENTI.

Left: Vista la varietà di location gli scenari cercano di essere suggestivi, riuscendoci solo in parte.

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

LA VARIETÀ DELLE AMBIENTAZIONI: PASSATO, PRESENTE, GERMANIA, TURCHIA, ITALIA, CERN, ALCATRAZ, VIAGGI ONIRICI E UN FACCIA A FACCIA CON LEONARDO DA VINCI: IL TEAM DI ANIMATION ARTS NON SI È POSTO LIMITI GEOGRAFICI O TEMPORALI.

VALVE PRESENTA IL SUO SPARATUTTO "OLD SCHOOL"

Counter Strike: Global Offensive

DETTAGLI

FORMATO: PS3, XBOX 360, PC, MAC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: VALVE CORPORATION
DEVELOPER: VALVE CORPORATION, HIDDEN PATH ENTERTAINMENT
GIOCATORI: 1-16

MEGLIO DI

NUCLEAR DAWN

BATTLEFIELD 3

PEGGIO DI

Quando giocai per la prima volta a Counter Strike, ricordo di essere "durato" non più di trenta secondi. Una volta li contai e furono esattamente trentadue! Ma poi, complici le nottate passate ad allenarmi, andò sempre meglio e cominciai finalmente a divertirmi sul serio. Questo excursus nostalgico, in realtà, non è una mera rievocazione di un'esperienza personale, è più che altro un aneddoto necessario per dimostrare la vera natura del titolo targato Valve, quella dello sparatutto competitivo che punta al divertimento senza compromessi. Nell'ambito degli FPS, infatti, abbiamo sperimentato diverse esperienze: abbiamo visto quelli narrativi, quelli addirittura artistici, ma non dobbiamo dimenticare che anche quelli competitivi hanno riscosso il loro successo e conquistato una grande fetta di appassionati in tutto il mondo (chi ha detto Battlefield?). Certo, tutti noi siamo rimasti incantanti dalle atmosfere di Bioshock, ma quando riprendiamo in mano Unreal Tournament, anche a distanza di anni, non è forse vero che ci divertiamo come matti esattamente come la prima volta? Quelli di Valve vogliono far leva proprio su questo sentimento hardcore, per questo mettono a disposizione il loro nuovo prodotto, vale a dire Counter Strike: Global Offensive, a un prezzo budget (poco più di dieci Euro) su Steam e nei rispettivi Store digitali su Xbox 360 e PS3. Le modalità, per la vostra gioia, cari hardcore gamer , rimangono invariate: ci sarà la classica corsa agli armamenti, oppure quella che prevede l'istallazione o il disinnesco di ordigni esplosivi. Insomma, CS:GO resta tale e quale, conservando quella formula vincente e facendo rimanere intatta anche quella sua seconda natura strategica, che costringerà a dosare il grilletto delle armi automatiche (a causa del rinculo), e prestare attenzione alle parti del corpo da colpire. Anche nella versione per consolle il titolo rimane immutato nella sostanza, ma per forza di cose i controlli, a causa soprattutto della mira, risultano appesantiti; ovviamente è pur sempre una questione di abitudine. In definitiva, Se devo giudicare Counter Strike: Global Offensive, tenendo presente esclusivamente l'aspetto puramente ludico, il voto sarà alto, poiché altrettanto sarà il divertimento. Se cercate un'esperienza coinvolgente dal punto di vista narrativo o artistico, farete meglio a stargli lontano, ma se volete solamente sparare e stabilire il vostro punteggio online, CS: GO, così come lo fu anni addietro, è il gioco che fa per voi.

IDENTIKIT

COSA RENDE QUESTO GIOCO UNICO

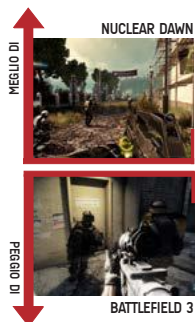
HARDCORE: LA PECULIARITÀ DI COUNTER STRIKE: GOBAL OFFENSIVE STA PROPRIO NELLA SUA NATURA HARDCORE, SOPRATTUTTO QUANDO VI CIMENTERETE NELLA MODALITÀ MULTIPLAYER. TUTTAVIA, ANCHE NOVIZI POTRANNO APPREZZARE IL TITOLO FACENDO MOLTA PRATICA CONTRO AVVERSARI CONTROLLATI DALL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE.

Giovanni Guarrera

VOTO 8/10

DIVERTE SENZA PENSARCI PIÙ DI TANTO

Left Nella mani giuste, il fucile di precisione sarà letale.

Down Counter Strike: Global Offensive risveglierà il vostro spirito hardcore.

PIÙ SONO GROSSI, PIÙ FANNO RUMORE QUANDO CADONO

TRANSFORMERS: LA CADUTA DI CYBERTRON

Down: In perfetto stile BioShock, nel corso del gioco troverete delle registrazioni che vi spiegheranno cosa è andato orribilmente storto sul pianeta Cybertron.

DETTAGLI

FORMATO: XBOX 360, PS3, PC
ORIGINE: USA
PUBLISHER: ACTIVISION
DEVELOPER: HIGH MOON STUDIOS
GIOCATORI: 1

MEGLIO DI
TRANSFORMERS: LA GUERRA DI CYBERTRON

PEGGIO DI

TRANSFORMERS: ARMADA

Ci possiamo davvero emozionare di fronte alle vicende di una squadra di robottoni metallici? La risposta è semplicemente sì. Per chi non avesse dimestichezza con la lore dei Transformers, la caduta di Cybertron rappresenta uno dei momenti più drammatici della loro storia, l'evento che ha causato l'esodo dal loro pianeta natale e che non era mai stato finora raccontato in nessun'altra forma. Al di là di ogni apparenza, come il predecessore, Transformers è un gioco con un carattere insolito per ispirarsi a una licenza e il suo flavour narrativo stupisce in positivo, anche se paragonato con serie videoludiche native. Il gioco, a metà tra uno sparatutto e un hack & slash, andrà avanti seguendo il solco tracciato dalla storia. Man mano che andrete avanti, scoprirete nuovi dettagli sugli eventi che hanno portato al precipitare della situazione, vivendoli dall'ottica di personaggi diversi. È questa l'intuizione più felice del nuovo Cybertron, dal momento che permette di sperimentare modalità completamente diverse tanto a livello narrativo che di gameplay. Se nei panni del saggio Optimus Prime il gioco ricorderà un classico sparatutto in terza persona, andando a interpretare Jazz e Cliffjumper vi ritroverete invece con un modello di gameplay interamente incentrato sull'esplorazione dei livelli, sull'agilità e sull'uso delle meccaniche stealth. In alcuni passaggi, andrete persino a interpretare i cattivi, i Decepticon, svelando così nuovi dettagli sull'eterna faida che li contrappone agli Autobot. La caduta di Cybertron è del resto un gioco molto denso a livello narrativo. Oltre alle cutscene, i personaggi parlano molto, e ognuno sfoggia una sua personalità molto decisa, caratterizzata da motivazioni e persino rivalità con gli altri personaggi. Si tratta ovviamente di una storia particolarmente inclinata dal lato action, ma non per questo mancheranno momenti di puro eroismo e coraggio. In un ipotetico scontro con i film di Michael Bay, sicuramente sarebbe 1-0 per il gioco di High Moon Studios a livello di cura dei personaggi. Anche sul fronte della regia, quest'ultimo non ha nulla da invidiare, con campi di battaglia che vi restituiranno di continuo la sensazione di un pianeta sull'orlo della crisi definitiva. Aggiungete un 50% di valore fanservice e avrete uno dei giochi d'azione più belli del 2012. E se la licenza vi lascia perplessi, pensatela semplicemente come una garanzia che il gioco non abbia la solita storia action banale e senz'anima.

Guglielmo De Gregori

IDENTIKIT

COSA RENDE UNICO QUESTO GIOCO

CAMERATISMO DI FERRO: Dinosauri. Di ferro. Che sputano fuoco. Vedere la squadra di Dinobot in azione nel gioco è semplicemente il sogno di un bambino che diventa realtà. Poesia.

Up: Ogni Transformers è in grado, ovviamente, di trasformarsi, andando a cambiare ulteriormente il gameplay. Diventando un elicottero, il gioco diventerà qualcosa di molto simile a uno sparatutto on-rail.

VOTO 8/10

MOLTO PIÙ CHE SEMPLICE FANSERVICE.

MINIRECENSIONI

A cura di Leon Genisio

LITTLE BIG PLANET

Formato: PS Vita | Publisher: Sony | Developer: Double 11

LITTLE BIG PLANET TORNA SU CONSOLE, ma stavolta in forma portatile. Graficamente parlando, il titolo si presenta molto fedele alle controparti casalinghe e riesce a mantenere intatto lo spirito della serie. Il potente editor, da sempre uno dei marchi di fabbrica della serie, è stato ulteriormente raffinato, così da portare ancora più in alto il tasso di giocabilità. Le caratteristiche peculiari offerte da PS vita vengono sfruttate a dovere, anche se non propriamente intuitive e facili da padroneggiare. Nonostante il cambio di team al timone del progetto, l'eredità lasciata dai Media Molecule è stata raccolta degnamente.

VOTO 8,5/10

ONE PIECE: PIRATE WARRIORS

Formato: PS3, Xbox 360 | Publisher: Namco Bandai | Developer: Omega Force

IL TEAM OMEGA FORCE TORNA sotto i riflettori con un nuovo titolo action Musou ispirato al celebre manga di Eiichiro Oda, One Piece. Graficamente parlando, il titolo è più che discreto, grazie ad un cel shading in grado di nascondere le evidenti magagne tecniche. Il gameplay , di solito afflitto da una ripetitività disarmante, viene qui impreziosito dall'aggiunta di qualche semplice enigma ambientale e da divertenti fasi platform. Nulla di totalmente nuovo, intendiamoci, ma di certo una scelta lodevole per ravvivare un po' il genere. Non sarà certo il musou definitivo ma un netto passo in avanti rispetto ad altri esponenti è stato fatto.

VOTO 7/10

TALES OF GRACES F

Formato: PS3 | Publisher: Namco Bandai | Developer: Namco Tales Studio

NAMCO TALES STUDIO torna sotto i riflettori con un nuovo capitolo di una delle serie jRPG più amate nella terra del sol levante. Tales of Graces F presenta un combat system complesso e stratificato, che potrebbe inizialmente scoraggiare i neofiti della serie. Il comparto narrativo risulta piacevole, senza però riuscire a brillare per originalità o complessità . In definitiva, Tales Of Graces F è un buon jRPG, forte di una struttura che potrebbe renderlo uno tra i più bei titoli della categoria. Tuttavia, il massiccio backtracking, alcuni gap narrativi e l'adattamento dall'originale per Wii un po' pigro non gli consentono di brillare.

VOTO 6,5/10

PERSONA 4 ARENA

Formato: PS3, Xbox360 | Publisher: Atlus | Developer: Arc System Works

PERSONA 4: THE ULTIMATE IN MAYONAKA ARENA (questo il titolo completo) si presenta come un titolo tecnicamente ottimo, grazie ad una direzione artistica che riesce a mantenere inalterato lo spirito della serie ruolistica da cui viene "preso in prestito" l'universo narrativo. Il roster si fregia della presenza di alcuni dei personaggi più amati della serie; durante gli scontri sarà possibile usare le evocazioni così da aumentare il danno inflitto all'avversario. Il team è in grado di sfornare picchiaduro maestosi e, con in mano una licenza tanto amata come quella di Shin Megami Tensei, il risultato non poteva che attestarsi su buoni livelli.

VOTO 8/10

MUGEN SOULS

Formato: PS3 | Publisher: NIS America | Developer: Compile Heart

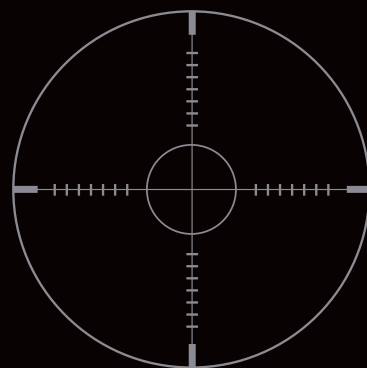
NONOSTANTE UN CHARACTER DESIGN più classico e meno ricercato rispetto a quanto visto in Hyperdimension Neptunia, Mugen Souls riesce ad evolverne il classico combat system e contemporaneamente ad arricchirlo con una serie di idee originali e piuttosto riuscite. Purtroppo, l'ultima fatica di Compile Heart non riesce ad emergere dalla massa a causa di una realizzazione grafica scialba composta da scenari dal design poco ispirato e piuttosto scarni. Tuttavia, Mugen Souls resta comunque un jRPG fuori dagli schemi che merita sicuramente di essere provato.

VOTO 6,5/10

F1 2012

Formato: PS3, Xbox360, PC | Publisher: Namco Bandai | Developer: Codemasters

LA NUOVA ITERAZIONE DELLA SERIE F1, convince appieno grazie ad un comparto tecnico sontuoso e ad un gameplay rinnovato nella struttura e nelle meccaniche. Gradita novità introdotta nel gioco, è un comodo tutorial denominato "Test per giovani piloti" dove vengono spiegati in modo minuzioso i comandi e i fondamentali, oltre che l'utilizzo di Kers, DRS e dei diversi pneumatici. I veri punti di forza della produzione Codemasters sono nella personalizzazione e nella possibilità di scegliere il giusto grado di difficoltà e aiuti in pista, modificando a seconda delle proprie esigenze il modello di guida rendendolo più o meno simulativo.

VOTO 8/10

Indie Republic

IN COLLABORAZIONE CON
www.theindieshelter.com

Up: Abusi e arcobaleni: questo è Papo & Yo.

GIOCO VS NARRAZIONE

Papo & Yo

Papo & Yo è un gioco ideato, diretto e dipinto da Vander Caballero (alé), ex-designer per EA (colpevole di capolavori del calibro di Army of Two e Boogie) che, dopo essersi rotto i cosiddetti di fare giochi inscatolati dal sistema ha deciso di andare full indie e fare un gioco su un bimbo perso in ambiente ostile con significati metaforici (trama stock per gioco indie numero 34).
Il gioco si apre con una frase citata direttamente dal nostro Vander che ci aiuta a capire, fin dall'inizio, come tutto ruoti attorno alla metafora dell'abuso paterno. Già spunta uno dei problemi che riscontreremo per tutto il gioco: la completa mancanza di sottigliezza nel simbolismo, che ci viene completamente buttato in faccia senza un minimo spazio all'interpretazione. Il gioco continua mostrandosi un adventure tanto semplice quanto ben fatto, ricordando anche qualche dungeon degli Zelda più recenti. Tutto abbastanza semplice: tira la leva, spingi la cassa, attira il mostro. Talmente semplice che, fra le meccaniche ben studiate (è evidente che il nostro Caballero Oscuro viene da un background mainstream) e l'estetica estremamente ben riuscita, si tenderà spesso a dimenticare che ci si trova ad affrontare un gioco allegorico che parla di un argomento molto pesante. Quello che in un gioco normale sarebbe un pregio, qui diventa un grave problema di incoerenza fra interazione e temi di fondo: infatti Papo & Yo diverte, che è l'ultima cosa che si vorrebbe da un gioco sugli abusi da parte di figure parentali. L'estetica, come precedentemente accennato, è eccezionale. All'ambientazione, le favelas brasiliane, viene applicato un effetto visivo quasi alla Matrix (non l'ho capito neanche io cosa c'entra coi temi del gioco, ma è bello da vedere quindi fa niente), grazie al quale gli ambienti si muovono e si modificano, rivelando una struttura "digitale" di fondo e creando un misto fra tecnologia e simboli tribali, tanto originale quanto bello da guardare.
Il finale si ricorda, di punto in bianco, di avere un ispirazione narrativa che vada oltre a Super Mario, ma ritorna la piaga dalla poca sottigliezza narrativa di cui parlavo sopra. La metafora viene integrata nel mondo di gioco e spiegata punto per punto, nel caso qualche pianta avesse deciso di giocare e si fosse dimenticata la citazione all'inizio. Nonostante questo rimane comunque una sequenza eccezionalmente ben riuscita, che riesce a dare una degna conclusione al gioco, altro evidente indice dell'esperienza di mestiere di Caballero, che non cade nella trappola di molti developer indie di presentare grandi storie ma di finirle in modo brusco e poco emozionante. Papo & Yo ha evidenti difetti di forma nell'esposizione dei suoi temi. È troppo gioco per permettersi di trattare argomenti così pesanti ma, fortunatamente, se ne dimentica presto, diventando un ottimo adventure con un estetica originale e ben realizzata. La colonna sonora è un gradito cambiamento rispetto al solito accompagnamento Indie (si tratta di un folk che ricorda Jens Carelius con forti influenze sudamericane nella strumentazione). Per me, un ottimo gioco ma una mediocre opera narrativa; provaci ancora Caballero!

Davide Alexandro Fiandra

Anna

ONIRICITÀ TUTTA ITALIANA

ANNA È PROBABILMENTE uno dei giochi su cui si è più discusso negli ultimi mesi. Produzione completamente italiana, partorita dai nuovissimi Dreampainters guidati dal buon Simone Tagliaferri, questa avventura grafica in prima persona ha cominciato a far parlare di sé molto tempo prima della sua uscita, avvenuta circa a metà luglio. Dopo aver aspettato in trepidazione per mesi e averci messo finalmente sopra le mani, però, Anna ci ha inizialmente deluso per due importanti motivi: una grafica pesantissima, tanto da esser stato costretto a giocarci in finestra e a risoluzioni infime pur avendo un PC di fascia media; e una macchinosità estrema nella gestione dell'inventario e degli oggetti che rendeva necessari almeno cinque o sei click del mouse per provare a combinare due accessori. Dopo il trauma iniziale che, sarò sincero, mi ha fatto pensare di abbandonare l'esperienza, la storia ben scritta e l'atmosfera onirico-surreale resa alla perfezione mi hanno tenuto incollato allo schermo fino alla comparsa dei titoli di coda.
Il gioco dura circa tre orette. È possibile assistere a tre finali, ma solo uno di essi è quello vero, gli altri due si limitano a mini filmati sbattuti in faccia a chi non si è immerso abbastanza a fondo nel personaggio. Spruzzando oniricità da ogni poro, dovremo abituarci sin da subito a enigmi non proprio logici, ma tutti quelli cresciuti a pane e polli di gomma con carrucole non troveranno grossi problemi... anche se la parte finale del gioco è troppo lasciata al caso e ci costringe a procedere per tentativi. Insomma, questo titolo ha tanti pregi e tanti difetti, ma sicuramente l'esperienza merita di essere provata! Forza Dreampainters, vogliamo vedere altro! Ah, solo una cosa non ho capito: ma chi diamine è Anna?
Marco Tassani

Up: «Occhio» a quello che fate!

SpyLeaks

LA SPIA CON LICENZA DI DIVERTIRE

ALTRO GIOCO ITALIANO, MA LEGGERMENTE PIÙ RECENTE, SpyLeaks ha visto la luce sul morire dell'estate nel canale XBLIG di Xbox360 e, come Anna, è un progetto completamente italiano! Dietro questa folle spystory da affrontare a colpi di puzzle, ci sono le menti dei Benjamin Ficus e di Heartbit Interactive, già autori di Doom & Destiny e Miner Warfare. Spyleaks è un puzzle game con una deliziosa veste grafica, che racconta la storia di Spy (il perfetto nome da spia, a pensarci bene) e Jules LaGrande, loro malgrado finiti nel centro di un caso di criminalità internazionale in seguito alle indagini su una rapina al museo. Il gioco è tanto semplice nelle meccaniche quanto perfido nella realizzazione: Spy dovrà avanzare nel livello fino ad arrivare al punto di uscita. Tra questo e l'ingresso al puzzle una serie di ostacoli che potrebbero friggerlo e costringerlo a riaffrontare tutto da capo in seguito a un singolo passo falso. Guardie da distrarre, torrette da disabilitare, telecamere da ingannare, Spyleaks riesce a fondere le meccaniche di un rompicapo con la filosofia dello stealth. In suo aiuto vengono una serie di gadget e, nondimeno, la possibilità di spostare gli oggetti dello scenario per ostruire il cono visivo degli avversari. Non solo: perché Spyleaks cambia faccia durante le battaglie con i boss, diventando un vero e proprio shoot 'em up, sorprendendo con un'idea fresca e divertente, come d'altronde è il resto della produzione. Il mio consiglio, se amate i puzzle game e volete provare quanto -accia deve essere la vita della spia, è di recuperarlo immediatamente!
Fabio Di Felice

Up: Razzi, robot, guardie... nient'altro?

GR Mobile

A cura di Davide Panetta

GUN METAL - BLOOD WAR

ANDROID

Dev: Fantasy Game

INIZIAMO DAL DIRE CHE CIÒ che contraddistingue questo Gun Metal - Blood War dalla matassa di giochi presenti su Play Store non è assolutamente la sua originalità! Il titolo in questione infatti non è nient'altro che una palese scopiazzatura, dalla testa ai piedi, del famoso Metal Slug. Nonostante questo, la semplicissima giocabilità basata su solo due azioni (salto e fuoco), i controlli touch incredibilmente precisi, l'ottima caratterizzazione di ambienti e personaggi e soprattutto il costo zero del download, sono sufficienti a graziare il gioco dal limbo androidiano e regalare in pochi megabyte quel puro e sano divertimento di una volta. Ah bei tempi...

VOTO 7,5/10

GRANNY SMITH

ANDROID

Dev: Mediocre

NON ESISTONO PIÙ LE NONNE tutte case e cucina... Guardate ad esempio la vecchietta protagonista di questo simpaticissimo gioco, una donna tutt'altro che in balia degli acciacchi della terza età che pur di non rinunciare alle sue amate mele è disposta ad allacciarsi un bel paio di pattini ai piedi. L'arzilla signora sarà capace di farvi dimenticare i vostri miti del parkour grazie alle sua invidiabile agilità, che vi permetterà durante i livelli di saltare ed eseguire acrobazie spettacolari in una folle corsa contro un ladro famelico. Il titolo sviluppato da Mediocre è un modello di originalità sopra le righe, ricco di stile e dotato di una presentazione grafica davvero buona. Ezio Auditore sei avvisato!

VOTO 8,5/10

KINGDOM & LORDS

ANDROID

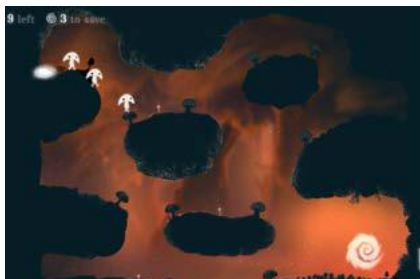
Dev: Gameoft

ORMAI SE NE SONO ACCORTI ANCHE I MURI: Gameloft è la software house di giochi mobile che più di tutte punta sul rapporto qualità/prezzo (gratis). Difatti, se siete amanti dei giochi in stile Farmville non faticherete ad apprezzare questo prodotto di grande fattura ambientato nel Medioevo, dove dovrete gestire un villaggio e prepararlo al meglio per la battaglia contro un esercito oscuro. Oltre alla fase gestionale, il gioco permette anche di combattere attraverso il classico sistema degli scontri a turni tipico del genere. Nulla di originale insomma, ma con quello che "non" costa perché non farci un bel pensierino?

VOTO 8/10

SPIRITS

ANDROID

Dev: Spaces of Play

IN QUESTO TITOLO DAVVERO ORIGINALE dovrete guidare un gruppo di piccoli esseri bianchicci verso l'uscita di ogni livello e per farlo potrete utilizzare diverse abilità come soffiare, piantare, scavare e costruire blocchi, con l'unica condizione che ognuna di queste azioni comporterà la perdita di uno spirito. La risoluzione dei puzzle, infatti, non basterà a portarvi alla conclusione del quadro, in quanto sarà indispensabile avere anche un po' di occhio strategico. Una volta però che avrete capito il meccanismo, il gioco vi catturerà letteralmente, trascinandovi in meravigliosi luoghi onirici che difficilmente dimenticherete. Da provare.

VOTO 9/10

JUGGERNAUT: REVENGE OF SOLVERING

ANDROID

Dev: Mail.ru Games

ECCO A VOI JUGGERNAUT: REVENGE OF SOVERING. Sei protagonisti giocabili con un livello di personalizzazione molto alto, sistema di combattimento dinamico basato su tre tipologie di attacco differenti e oltre trenta ore di avventure epic fantasy. Se questi numeri ancora non vi convincono, sappiate che questo GdR è dotato anche di un comparto tecnico d'eccezione, oltre che di una quantità spropositata di nemici e quest secondarie. Juggernaut è uno dei migliori esponenti del genere, malgrado le spese extra per i contenuti aggiuntivi.

VOTO 9/10

GRAVITY NINJA DELUXED

ANDROID

Dev: MobAppBox

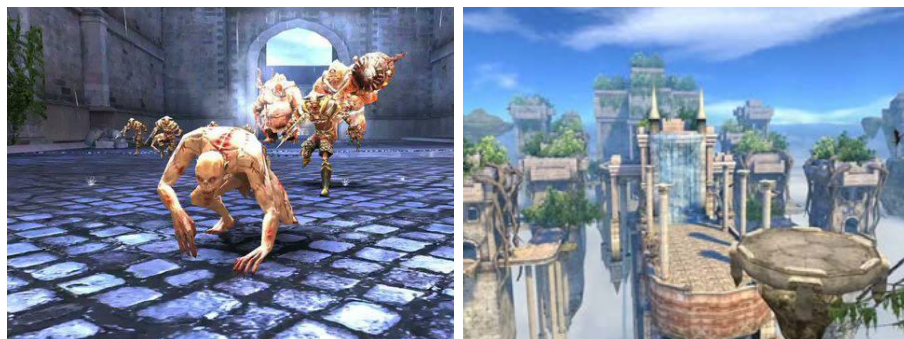
SE È VERO CHE I GIOCHI MOBILE più belli sono quelli che condensano nella semplicità il proprio gameplay, è anche vero che a volte non sempre è così. È il caso infatti di questo Gravity Ninja Deluxe, che puntando tutto su un'esperienza di gioco fin troppo minimalista finisce per essere un mero buco nell'acqua. Perché? Prendete uno scenario tipico giapponese, metteteci un Ninja e fatelo rimbalzare continuamente in aria tappandoci sopra in modo da non farlo cadere nel vuoto e avrete capito qual è il problema! Peccato, perché con un pizzico di varietà in più e qualche modalità extra Gravity Ninja Deluxe sarebbe stato decisamente più appetibile... o forse no?

VOTO 4/10

iGR La voce dal mondo iOS

A cura di Davide Panetta

WILD BLOOD

iPhone/iPad Sviluppatore: Gameloft

PRIMA O POI DOVEVA SUCCEDERE CHE ANCHE GAMELOFT, famosa per le sue produzioni altisonanti, realizzasse il suo primo videogioco, Wild Blood, utilizzando come motore grafico l'Unreal Engine. Che dire, il risultato è quanto mai strepitoso, ma in fondo non è solo nella tecnica che questo gioco si dimostra un piccolo capolavoro. Durante l'avventura prenderete i comandi del leggendario Lancillotto, attraverso un viaggio che vi porterà a scacciare via da Avalon le terribili creature liberate da Morgana. Come se non bastasse, la potente maga ha soggiogato la mente del povero Re Artù e rapito la bellissima Ginevra. Insomma, una situazione da poco, alla quale voi dovrete porvi rimedio utilizzando tutte le abilità del prode cavaliere. Per fortuna che avrete a disposizione un arsenale potentissimo, composto da spade, asce e archi per dimenarvi con destrezza in dieci spettacolari livelli ricchi di pura azione affetta tutto. Niente di nuovo, ovvio, ma con una realizzazione di così alto livello, l'originalità, per una volta, può anche starsene comodamente a casa sua.

VOTO 9/10

IL CAVALIERE OSCURO – IL RITORNO

iPhone/iPad Gameloft

DOPO AVER TRATTATO IN QUESTE STESSE PAGINE L'UOMO RAGNO, è la volta di parlare di un altro grande eroe dei fumetti, Batman, nel gioco ufficiale basato sul film uscito poco tempo fa nei cinema di tutto il mondo. A dire il vero il titolo ricorda molto le meccaniche di gioco di quel capolavoro che risponde al nome di Batman: Arkham City, ovvero un'avventura free roaming tridimensionale in cui potrete scorazzare liberi per Gotham e porre fine alla criminalità che sta macchiando le strade della città. I controlli touch risultano buoni e abbastanza intuitivi, anche se non sempre perfetti, visto che più di una volta vi capiterà di non innescare l'azione desiderata. Anche il sistema di combattimento si dimostra discretamente solido e appagante, permettendovi di eseguire varie tipologie di attacco e mosse speciali; peccato solo che la povertà dell'intelligenza artificiale si dimostrerà un arma a doppio taglio in questo senso, costringendovi a variare di poco il vostro stile di combattimento. Niente da dire invece per la grafica, che come da prassi per i giochi della Gameloft si attesta su livelli altissimi, pur pagando qualcosa nell'instabilità del frame rate. Promosso, con qualche riserva.

VOTO 8/10

PATTY COMBAT

iPad Sviluppatore: Balzo

ORIGINALE E UNICO: QUESTO È PATTY COMBAT, uno dei giochi più bizzarri visti ultimamente su Apple Store. Si tratta di un picchiaduro piuttosto particolare in cui al posto di rompersi le dita con combo impossibili, sarà sufficiente eseguire a tempo le varie sequenze di tap indicate sullo schermo per battere le mani e vincere il round. La cosa ancora più assurda è che i vostri avversari saranno niente di meno che famosi personaggi del cinema come il maestro Miyagi di Karate Kid e sua maestà Bud Spencer nel ruolo di Charlie Jumbo di Banana Joe! Anche se non è un capolavoro, il titolo presenta un buon tasso di sfida e una caratterizzazione grafica in pieno stile cartoon che ben si sposa con la sua atmosfera comico goliardica. Che dire, una valida alternativa per sfogarsi a suon di battimani.

VOTO 8,5/10

ISMUGGLER

iPhone/iPad

Sviluppatore: Born Lucky Studio S.R.L.

PUÒ L'ITALIA CREARE BEI VIDEOGIOCHI? Perché no, direbbero i ragazzi di Born Lucky Studio. Questa orgogliosa produzione tutta nostrana dal nome iSmuggler è un gioco niente male che propone tutta l'atmosfera tipica anni '80 dei classici sparatutto verticali. In verità, l'aspetto forse più originale è la trama, ispirata alla reale storia del contrabbando di sigarette che ha corroso per anni la fama del nostro Bel Paese. I livelli di gioco, infatti, si svolgono lungo le acque di Messina, Napoli e Tirana, e il vostro scopo sarà consegnare le casse di sigarette direttamente al boss, cercando di raccogliere power up e taniche di benzina per non concludere la corsa. A infastidire inoltre il vostro cammino, ci sarà anche la guardia di finanza, sempre pronta a sbattervi in galera al minimo errore! Per provetti delinquenti...

VOTO 8/10

TimeWarp

Il mensile dei giochi elettronici

N.143 OTTOBRE 2012

CODING ICONS
90 MARTIN HOLLIS
QUANDO GENIO E SREGOLATEZZA SONO QUALITÀ "RARE"

CODING ICONS
92 DINO DINI
IL CALCIO PRIMA DI FIFA E PES!

103 RETRO MARKET
LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING!

90
SPECIALE
VIGAMUS
VI PREPARIAMO ALL'APERTURA DEL PRIMO MUSEO ITALIANO DEL VIDEOGIOCO!

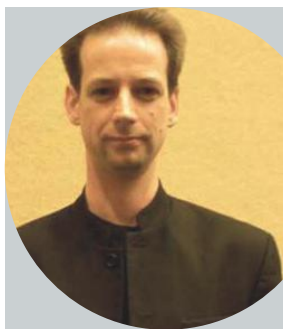
PER SAPERNE DI PIÙ E DISCUTERE DEI CONTENUTI DI QUESTA EDIZIONE VISITA **WWW.GAMEREPUBLIC.IT !**

UNA POLTRONA PER DUE

C'è solo una cosa che mi esalta più dell'imminente apertura del VIGAMUS e cioè il fatto di aver assistito alla sua creazione, seguendo da vicino il processo che ha trasformato un semplice, folle sogno in un progetto serio e quindi in una realtà tangibile. Ricordo con commozione quella luce che brillava negli occhi di Marco e soci quando l'iniziativa cominciò a prendere forma e, di certo, non riuscirò mai a dimenticare il giorno in cui Mr. Accordi Rickards mi mostrò orgoglioso il primo documento ufficiale che segnava la nascita del VIGAMUS.

Come alcuni sapranno già, ad impreziosire ulteriormente l'inaugurazione che avrà luogo a Roma il prossimo 20 ottobre,

SPECIALE CODING ICONS

MARTIN HOLLIS
007 "GOLDENBOY"

■ Durante la sua breve permanenza alla Nintendo of America, Martin Hollis si occupò prevalentemente del progetto GameCube (allora chiamato ancora Project Dolphin, NdR), offrendo il suo supporto sia in sede hardware che software.

CENNI BIOGRAFICI

Da eccentrico teeneger britannico col vizio della programmazione a guru informatico in una manciata di anni: la carriera di Martin Hollis è un esempio per chiunque voglia coltivare il sogno di diventare game designer, ma anche una vera e propria sequela di straordinarie coincidenze. Non capita in effetti a tutti i neo-laureati di entrare a far parte di un team come Rare dopo aver sostenuto un solo colloquio di lavoro, e di certo sono ancora meno i ventiduenni che hanno avuto la fortuna di mettere le mani sui costosissimi tool Silicon Graphics nel periodo in cui essi rivoluzionarono l'estetica dei videogame. A sentir parlare Martin, il vero colpo di fortuna fu comunque quello di partecipare attivamente alla realizzazione del primo, storico Killer Instinct da sala, guadagnandosi le credenziali per dirigere 007 Goldeneye. Senza il successo riscosso da quest'ultimo, egli non avrebbe difatti ottenuto una fama tale da concedersi il lusso di rassegnare le dimissioni nel bel mezzo dei lavori su Perfect Dark, né tantomeno la sfrontatezza di attribuire questa scelta alla voglia di ricoprire posizioni più "eloquenti". Con un carattere del genere, anche l'impensabile diventa tuttavia roba da poco: eccolo dunque salutare in fretta e furia i vertici di Nintendo of America per fondare quella Zoonami di cui è attualmente CEO, e meditare magari la migrazione verso nuove, sconvolgenti avventure. Per accasarsi d'altronde c'è sempre tempo, e al signor Hollis non piace perderlo...

EREDITA'

Oggi come oggi può sembrare difficile crederlo, ma non più di 15 anni fa erano in molti a considerare gli FPS un privilegio ad esclusivo appannaggio dei possessori di PC. A sovvertire quello che sembrava un postulato inconfutabile, sarebbe tuttavia intervenuto il giovane Martin Hollis che, servendosi di un "semplice" N64 e di una licenza in declino quale quella dell'agente 007, dimostrò al mondo che anche dei sistemi ad architettura chiusa potevano rendere giustizia a questa particolare etnia di shooter. Per realizzare un'impresa cui molti attribuirono connotati miracolosi, Martin non si sarebbe affidato soltanto al suo talento tecnico: ben conscio dei limiti strutturali dell'hardware ospitante, egli preferì in tal senso concentrarsi su elementi contestuali quali level design, bilanciamento del gameplay ed elaborazione di una collaudata sezione multiplayer, ottenendo risultati a dir poco stupefacenti. Il suo Goldeneye non si sarebbe difatti accontentato di tener testa ai suoi colleghi più celebrati, ma avrebbe anche inaugurato un nuovo approccio stilistico teso a diradare i frenetici ritmi del genere con elementi stealth e brillanti sezioni enigmistiche.

■ Martin fondò Zoonami nel 1998, stabilendone la sede nei pressi della Cambridge University, dove egli aveva conseguito la sua laurea in scienze informatiche.

subentreranno il leggendario Dino Dini e l'altrettanto celebre Martin "Goldeneye" Hollis: due vere e proprie icone del business, che avremo modo di celebrare a dovere proprio nelle pagine che vi apprestate a sfogliare. Rivoluzionando rispettivamente il settore dei soccer-game e la scena degli FPS per Console, entrambi hanno di fatto offerto un contributo determinante all'emancipazione dell'industria, tanto che il loro retaggio continua ad influenzare migliaia di sviluppatori in tutti il mondo. Prima di lasciarvi alla lettura delle biografie che ho preparato per l'occasione, lascio a ognuno di voi il formale invito al battesimo del VIGAMUS!

Giampaolo "Mossgarden" Iglio

PORTFOLIO

KILLER INSTINCT

1995 RARE/ NINTENDO OF AMERICA
ARCADE

Realizzato interamente su tecnologia Silicon Graphics, Killer Instinct giunse nelle sale giochi vantando cifre da kolossal e un'intelaiatura grafica senza precedenti, almeno per la generazione 2D. Il successo registrato worldwide, creò un vero e proprio caso mediatico intorno a questo picchiaduro, reo di spingere molti esperti del settore a sottovalutare il parallelo lancio di Virtua Fighter ad opera della SEGA.

Martin Hollis rivestì il ruolo di programmatore in seconda per quasi tutta la gestazione di Killer Instinct, contribuendo in maniera sensibile all'elaborazione del suo efficace gameplay.

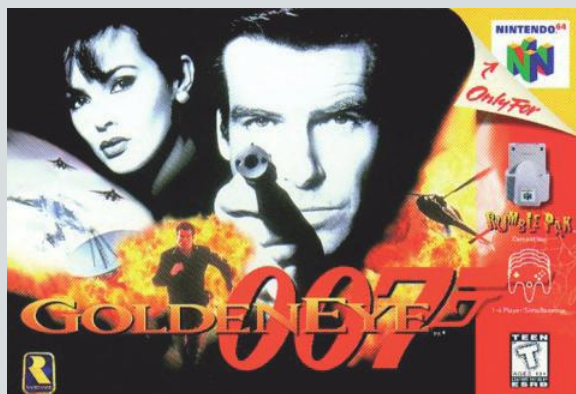
PERFECT DARK

2000 RARE
N64

Analogamente a 007 Goldeneye, anche Perfect Dark sarebbe andato incontro ad una gestazione piuttosto complicata, che ne dilatò notevolmente i tempi di sviluppo. Per nulla intenzionato a spendere altri 3 anni ai tool di un singolo progetto, Martin avrebbe tuttavia abbandonato il proprio ruolo di Director a circa 18 mesi dalla fine dei lavori, lasciando a terzi il compito di ultimarli. A fronte di quest'episodio, il gioco ereditò in ogni caso l'inconfondibile impronta del suo creatore, tanto da essere a tutt'oggi considerato come parte integrante del suo portfolio.

Martin Hollis non fu l'unico membro del team di sviluppo di Perfect Dark a rassegnare le proprie dimissioni prima che il progetto fosse ultimato. Al suo addio seguirono difatti quello dei designer David Doak e Steve Ellis.

GOLDEN EYE 007

1997 RARE / NINTENDO OF EUROPE
N64

Tre anni di sviluppo, una montagna di vicissitudini tecniche da risolvere e il costante pericolo dei tagli dal budget: la gestazione di 007 Goldeneye sarebbe stata un vero incubo, ma il risultato finale avrebbe ripagato alla grande Martin e il suo team. Oltre ad aver contribuito sensibilmente a risollevare le sorti di un N64 fino ad allora in grave ritardo sulle concorrenti, il gioco avrebbe sdoganato il culto degli FPS anche in ambito console, segnando pertanto una svolta epocale nella storia di questo genere.

L'impostazione concettuale di 007 Goldeneye risulta pressoché insensibile al trascorrere degli anni, tanto che il gioco è stato ripetutamente oggetto di remake e porting postumi. L'ultimo esperimento, in tal senso, è stato effettuato da Activision con l'edizione Reloaded distribuita su X360 e PS3 nel 2011.

ZENDOKU

2007 EIDOS / ZOONAMI
NINTENDO DS / PSP

Zendoku sarà anche l'unico titolo retail uscito finora dalle fucine della Zoonami, ma ne sintetizza perfettamente l'eclettica filosofia produttiva. Tanto originale quanto bizzarro, questo puzzle mirava difatti a fondere le meccaniche basilari del Sudoku con elementi concettuali cari a titoli come Wario Ware, salvo poi rimpolpare il tutto con un pizzico di sano combattimento.

Nel 2009 Zoonami ha rilasciato due nuovi Puzzle Game in ambito Digital Delivery: ci riferiamo al gradevole Go! Puzzle (PS Store) e all'altrettanto godibile Bonsai Barber (WiiWare).

SPECIALE CODING ICONS

DINO DINI
LO SPECIAL ONE

ANNI
47

PROVENIENZA
INGHILTERRA

PROFESSIONE
GAME DESIGNER

CURRICULUM
ANCO / DINO DINI'S PRODUCTIONS / Z-AXIS / 3DO COMPANY / THQ / UNIVERSAL STUDIOS DIGITAL ART / ABUNDANT SOFTWARE / MMO GAMES

POSIZIONE ATTUALE
DOCENTE ALLA NHTV UNIVERSITY DI BREDA (OLANDA) / CONSULENTE E SVILUPPATORE PER IGNEOUS ENTERTAINMENT LTD.

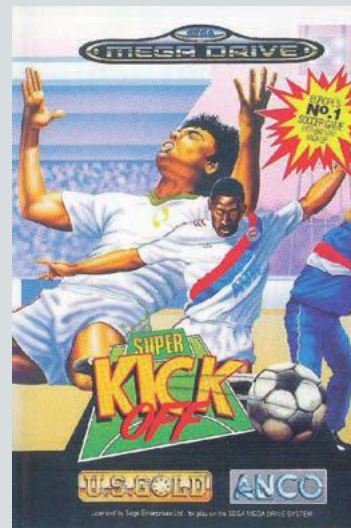
CENNI BIOGRAFICI

Dino Dini mosse i primi passi nell'industria dei pixel intorno al 1989 quando, ultimati gli studi specialistici, entrò a far parte dell'emergente Anco Software. Divenuto uno dei nomi più caldi dell'intero business grazie al successo riscosso da Kick-Off e dalle sue successive incarnazioni, Dini interruppe la collaborazione con l'azienda nel 1993, per reinventarsi sviluppatore indipendente. Dopo aver firmato Goal! per conto di Virgin Interactive, il nostro sarebbe salpato alla volta degli States, in cerca di nuovi stimoli creativi. Ma il soggiorno nel nuovo continente non si rivelò molto proficuo. Archiviate in fretta la collaborazione con Z-Axis in ambito del progetto Bomba '98, la modesta parentesi vissuta tra i ranghi della 3DO Company e l'infruttuosa partnership con THQ, egli avrebbe infatti scelto di tornare in Inghilterra, salvo poi battezzare nel 2001 la nascita della sua Abundant Software. Anche in questo caso, la fortuna non gli avrebbe comunque arriso: condannata da alleanze piuttosto instabili con marchi quali Trecision e DC Studios, l'azienda fu difatti costretta a chiudere i battenti intorno al 2006, senza aver ultimato alcun progetto. Trascorsi gli anni seguenti rivestendo posizioni istituzionali di rilievo tra cui spiccano l'impegno di co-fondatore presso Igneous Entertainment e il ruolo di docente in scienze informatiche alla prestigiosa NHTV University di Breda (Olanda), Dino è tornato solo di recente ai tool sviluppo, complice la realizzazione del Browser Game Letteroids 3D prodotto dalla MMO Games.

EREDITA'

La celebrazione del genio di Dino Dini chiude il cerchio su un'edizione di GR all'insegna del calcio, evidenziando quel suggestivo asse ideologico che inquadra kolossal come Fifa e Pro Evolution Soccer quali eredi ideali di Kick-Off. Senza il contributo offerto da quest'ultimo all'emancipazione del genere, i soccer game sarebbero in effetti rimasti legati per chissà quanto altro tempo a limitanti dinamiche arcade, posticipando così ad libitum l'avvento di titoli che sapessero interpretare pienamente la complessità di questo sport. Il ruolo rivestito da Mr. Dini nell'ambito di questo processo valica tuttavia quello di semplice innovatore. Piuttosto che limitarsi a svecchiare una formula pregressa, il celebre coder anglosassone ne avrebbe difatti rifondato le leggi basilari, in modo da ottenere un format capace di sostituire elementari equazioni meccaniche con parametri simulativi.

■ In seguito al lancio di Bomba '98, Dino collaborò con gli Universal Studios in qualità di aiuto regista nella preproduzione di un progetto cinematografico chiamato Monster Movie.

SUPER KICK-OFF
1991 U.S. GOLD / ANCO SOFTWARE / ENIGMA VARIATIONS LTD.
MEGADRIVE / SNES / MASTER SYSTEM / NES / GAME BOY / GAME GEAR

■ Sebbene non direttamente impegnato ai tool di sviluppo, Dino Dini seguì accuratamente il processo di porting condotto dai tecnici di U.S. Gold ed Enigma Variations.

Il successo riscosso dal franchise di Kick-Off in ambito personal, spinse i vertici Anco a realizzare una speciale versione del gioco da indirizzare alla sola sfera console. Affidato alle cure di Richard Naylor, Super Kick-Off riuscì ad esportare la Dino Dini Philosophy anche in questo settore, riducendo al minimo indispensabile gli accorgimenti tattici volti ad agevolare l'esperienza di gioco dei gamer meno pretenziosi.

PORTFOLIO

KICK-OFF

1989 ANCO SOFTWARE
C64 / SPECTRUM ZX / AMSTRAD CPC / NES / ATARI 8-BIT / AMIGA / ATARI ST

Realizzato in collaborazione con Stephen Redpath e Steve Screech, Kick-Off rivoluzionò il mondo dei soccer-game abbinando un'inedita impostazione simulativa ad un'ampia prospettiva top-view. Oltre ad essere stato il primo titolo del suo genere a contemplare la presenza di 22 giocatori sul campo e offrire all'utenza la possibilità di adottare differenti moduli di gioco, Kick-Off si distinse soprattutto per l'implemento di un motore fisico in grado di garantire realistica autonomia al moto del pallone.

Noto in Italia col nome di Franco Baresi World Cup Soccer, Kick-Off beneficiò dell'espansione Extra Time, che arricchiva il bagaglio del codice originale tramite l'implemento di 4 differenti terreni di gioco, un algoritmo di affaticamento degli atleti e un roster di squadre notevolmente ampliato.

ARMY MEN: SARGE'S HEROES

1999 THE 3DO COMPANY
DREAMCAST / N64 / PSX / PC

Militare tra i ranghi della 3DO Company intorno alla fine del millennio scorso significava essere coinvolti nello sviluppo di almeno un titolo legato alla saga di Army Men. Nel caso di Dino Dini, il progetto incriminato fu Sarge's Heroes: ennesimo tactic shooter a base di soldatini di plastica, clipping e texture sfocate, che riscosse tuttavia un certo successo nelle sue incarnazioni Dreamcast e PSX.

Benché alcuni attribuiscano a Dino Dini la direzione dell'intero progetto, è bene precisare che il coder anglo-italiano vi prese parte solo in qualità di programmatore e consulente.

BOMBA '98

1998 BMG INTERACTIVE / Z-AXIS
PSX / PC

Noto in Inghilterra col nome di Three Lions e negli States con quello di Alexi Lalas International Soccer, Bomba '98 asserviva una dignitosa architettura poligonale alle esigenze di un gameplay dalle blande pretese simulative, riservandosi di sacrificare l'impronta televisiva proposta da Fifa '98 in virtù di un approccio molto più "on-field"... Con tanto di visuali ravvicinatissime e imprecazioni degli atleti in campo.

L'editor di Bomba '98 era costituito da 50 squadre, che gli utenti avrebbero potuto gestire nell'ambito di due sole modalità: Torneo e Amichevole. Data l'assenza di licenze ufficiali, i nomi dei giocatori sarebbero inoltre stati sostituiti con pittoreschi nickname.

GOAL!

1993 VIRGIN GAMES
AMIGA / ATARI ST / PC

Primo simulatore calcistico realizzato da Dino al di fuori delle mura della Anco, Goal! si proponeva di spingere il concept di Kick Off 2 verso nuove vette di completezza. Questo processo non si concretizzò soltanto nell'introduzione di un sistema di controllo ancor più duttile, ma anche lungo i contorni di un comparto tecnico più appariscente. Alcuni mesi dopo il suo debutto, il gioco sarebbe arrivato anche sugli schermi di SNES e Megadrive col nome di Dino Dini's Soccer e un gameplay dal taglio ben più Arcade.

Tra le novità strutturali introdotte da Goal! si segnala l'introduzione del fattore vento: un algoritmo in grado di simulare la circolazione dell'aria all'interno dello stadio e influenzare la traiettoria di tiri e cross.

PLAYER MANAGER

1990 ANCO SOFTWARE
AMIGA / ATARI ST

A completare quello che anche a tutt'oggi appare come un miracolo di coding, l'implemento di schede tecniche individuali per ogni singolo atleta presente nel roster!

Antesignano dell'odierno Fifa quanto a vastità dell'editor e complessità statistica, Player Manager affiancava un'imponente sezione manageriale al patrimonio originario di Kick-Off. Dopo aver iscritto la propria squadra in quarta divisione, l'utente avrebbe dovuto guidarne la scalata ai vertici della massima serie, occupandosi di reclutare i migliori attaccanti sul mercato, gestire le risorse finanziare del club e valorizzare i talenti emergenti.

KICK-OFF 2

1990 ANCO SOFTWARE
C64 / SPECTRUM ZX / AMSTRAD CPC / NES / AMIGA / ATARI ST

Comunemente inquadrato come il capolavoro di Dino Dini, Kick-Off 2 ampliò il bagaglio simulativo del suo precursore introducendo elementi cruciali quali la possibilità di imprimere effetti al pallone e prodigarsi in embrionali dribbling. A fronte dei clamorosi risultati ottenuti, l'autore sarebbe comunque tornato per altre quattro volte sul codice originale, affinandone le qualità tramite le espansioni Giants of Europe, Winning Tactics, The Final Whistle e Return to Europe.

Giants of Europe avrebbe arricchito la rosa di squadre alla base di Kick-Off 2 introducendo ben 32 tra i più famosi club europei, mentre l'edizione Winning Tactics avrebbe puntato a inspessire il repertorio tattico del gioco. Se The Final Whistle si sarebbe invece dedicata a potenziarne il comparto tecnico, Return to Europe avrebbe infine permesso agli utenti di prendere parte a competizioni continentali quali Coppa Uefa, Coppa Campioni e Europeo per Nazionali.

La guida di RETRO a... Panzer Dragoon

Se Panzer Dragoon fosse un figlio, ormai sarebbe al penultimo anno di liceo. L'epocale serie di Sega sta per spegnere la sua diciassettesima candelina, e noi volgiamo uno sguardo malinconico al suo duraturo impatto e al suo influsso col creatore Yukio Futatsugi, discutendo di ciò che ha reso così unico Panzer, delle sfide affrontate dal team e di un erede spirituale di Panzer Dragoon Saga

1995 – Panzer Dragoon

NONOSTANTE LE OVVIE somiglianze col classico arcade di AM2 Space Harrier, la fatica inaugurale del Team Andromeda per il Sega Saturn, Panzer Dragoon, diventò la killer app del sistema alla sua uscita nel 1995. Dimenticate pure i porting da arcade, belli da vedere ma superficiali, per cui il Saturn fu noto inizialmente: Panzer era diverso da qualunque altro videogioco del periodo. Fluido e arioso, l'episodio originale rovesciò la sua estetica inconfondibile, una colonna sonora cinematografica e orchestrale, evocativi intermezzi in computer grafica e la tematica dello scontro Davide-Golia su un pubblico adorante e pronto a lasciarsi dietro per sempre l'epoca dei 16-bit. Panzer Dragoon sfruttava il formato CD del Saturn per includere un sonoro di qualità e cut scene prerenderizzate.
Benché gli sparatutto su rotaie siano per natura piuttosto brevi, come contrapposto ai JRPG, il drago blu del Team Andromeda condusse i giocatori sul suo dorso attraverso un sofisticato viaggio audiovisivo nelle capacità del nuovo sistema, completo di emozioni da brividi.
Il producer della serie Yukio Futatsugi racconta come accadde. "Quando ho iniziato a realizzare Panzer Dragoon, Sega aveva richiesto un nuovo sparatutto 3D. Nel caso del Saturn, doveva far uscire giochi appartenenti a ogni genere in quanto non aveva un gran supporto delle terze parti, e così abbiamo dovuto creare giochi sportivi, di corse, di combattimenti, di ruolo, sparatutto. Ma non si era ancora deciso nulla per uno sparatutto 3D. Panzer è quindi iniziato con me e Manabu Kusunoki [il direttore artistico]. Negli sparatutto 3D, di solito si comanda un qualche genere di oggetto tridimensionale, come un caccia jet. La nostra prima domanda, quindi, è stata: 'Quale veicolo i giocatori potrebbero trovare esaltante da controllare?'"
Alla fine si decise che, anziché navi da guerra o caccia, i giocatori avrebbero cavalcato un drago, perché una creatura in 3D avrebbe consentito la creazione di animazioni precluse a un oggetto come un jet. Ed essendo l'hardware del Saturn ancora in sviluppo, Futatsugi e Kusunoki ebbero solo pochi mesi per fissare lo stile visivo e la mitologia del mondo di Panzer. Uno degli

Il sistema di crescita di Zwei fu utilizzato in parte per aggiungere varietà, ma anche per preparare a Panzer Dragoon Saga.

elementi che lo definiscono è il design grafico: a differenza dei draghi grossi e ingombranti alla maniera di D&D, il protagonista de facto di Panzer Dragoon, un drago blu con la sua armatura bianca, richiama il cool postmoderno ed è in linea con molti traslati della fantascienza giapponese dell'epoca, tra civiltà ridotte all'osso e umanità allo stremo. "Abbiamo deciso che lo stile delle armature nel mondo di Panzer Dragoon e delle rovine avrebbe richiamato il tema della conchiglia bianca. I draghi hanno armature bianche, le navi da guerra dell'Impero sono ricoperte da corazze bianche e le rovine sormontate da cupole bianche. Questa è stata l'immagine di base che abbiamo deciso durante quei tre mesi precedenti l'inizio dello sviluppo". A prima vista sembra che nel mondo poligonale di Panzer siano finiti frammenti di Nausicaä e Laputa della Ghibli oppure di Gundam, ma l'influsso maggiore venne da un vecchio romanzo di fantascienza letto da Futatsugi a scuola. "La prima ispirazione di base è stato un romanzo di fantascienza chiamato Il lungo meriggio della Terra, di Brian Aldiss, che lessi alle elementari e che narra di una Terra in punto di morte, che ha smesso di ruotare a causa dell'aumento delle radiazioni solari. Una faccia è sempre rovente e l'altra buia e fredda, e la vita umana è ormai in rovina. Questo tipo di tematica andava di moda nell'animazione e nella fantascienza giapponese".

Ci vollero tre anni per sviluppare Panzer Dragoon Saga, cosa che lo rende il gioco più ambizioso del Saturn.

Altro elemento di spicco è la colonna sonora orchestrale. I lavori sulle musiche iniziarono dopo il completamento del gioco per emulare le pratiche hollywoodiane. "Panzer Dragoon è uno sparatutto su rotaie e la velocità del giocatore è costante in tutto il gioco", ci spiega. "Quindi ci sarebbe stata utile una musica pensata specificamente per i livelli. Nel caso dei film, prima si gira e si decide l'estetica, poi il compositore crea le musiche in base al film finito. Volevo fare lo stesso. In passato la colonna sonora dei videogiochi era solo un sottofondo e quindi ho chiesto ai compositori di realizzarla dopo che avevamo concluso il level design, adattandola agli eventi di gioco".
L'ultimo e meno noto dettaglio che ha dato corpo al concept di Panzer è stato quello onomastico. Ricorrere al tedesco per il titolo fu un'idea di Futatsugi, connotazione che divenne ancor più pronunciata col sequel. Grazie al tono militaresco (in tedesco "panzer" significa "carro armato"), il giovane Futatsugi risparmiò subito alla serie un futuro di tremendi luoghi comuni sui draghi, affiancando la durezza della lingua teutonica al lavoro del suo team giapponese. "Sì, è stata un'idea mia. In sostanza, agli otaku giapponesi piacciono le parole in lingua tedesca perché hanno più impatto e suonano più forti di quelle inglesi o giapponesi, e quindi ho voluto usarle".

Sega doveva far uscire giochi appartenenti a ogni genere in quanto non aveva un gran supporto delle terze parti

Il ritardo del Saturn fece guadagnare al Team Andromeda vari mesi per concepire Panzer Dragoon.

1995 - Panzer Dragoon R-Zone

■ **SE ERAVATE tra gli sfortunati possessori dello sciagurato portatile R-Zone firmato Tiger,** forse ricorderete Panzer Dragoon R-Zone, prodotto su licenza davvero poco somigliante al Panzer Dragoon che noi tutti conosciamo e amiamo. Era così brutto che è meglio dimenticarsene. Proseguiamo, dunque...

1996 - Panzer Dragoon Zwei

■ **UNA VOLTA COMPLETATO il difficile lavoro di creare la mitologia e i tool tecnici e progettare le basi del sistema di gioco, il Team Andromeda si mise all'opera sul seguito di Panzer non appena distribuito il primo gioco.** Anzi, non solo cominciò l'opera su quel che sarebbe poi diventato

All'immensa potenza 2D del Saturn si devono le pianure e gli oceani a perdita d'occhio visti negli stage.

Panzer Dragoon Zwei, ma, grazie al supporto e all'incoraggiamento del capo di Futatsugi Yoji Ishii, il team iniziò contemporaneamente a gettare le basi per Panzer Dragoon Saga: una tecnica efficace, quasi inedita per lo sviluppo videoludico del tempo e uno stile poi adottato anche da Hollywood per girare praticamente fianco a fianco i seguiti di film ad alto budget.

In Panzer Dragoon Zwei (tedesco per "due"), il Team Andromeda poté assimilare i feedback sia dei fan che delle varie divisioni interne di Sega per migliorare il concept di base. A essere sinceri, per quanto memorabile fosse l'originale, Zwei lo surclassa praticamente sotto ogni aspetto, con l'eccezione forse di una colonna sonora leggermente meno emozionante. La grafica aggiungeva texture più rigogliose, modelli tridimensionali più levigati, animazioni più fluide e un sistema di telecamere migliorato. In termini di gioco offriva invece una curva di apprendimento ben più clemente, livelli ramificati (!), un sistema di evoluzione per il drago (!!) e, meglio di tutto, il Pandora's Box, uno scrigno di extra ("omake" in giapponese) pieno zeppo di contenuti bonus sbloccabili. Ma la cosa che più nell'immediato colpisce di Panzer Dragoon Zwei, in realtà prequel del primo, è che il gioco comincia a piedi: più nello specifico, sulle zampe del proprio drago. Pensati per cercare di avvicinare il giocatore al suo compagno rettile, i capitoli introduttivi di Zwei ci vedono assicurati alla schiena di un cucciolo di drago le cui ali non sono ancora abbastanza forti da volare. È difficile non avvertire un istinto genitoriale preoccupandosi per la salvezza del piccolo che arranca sul terreno: non si può non provarlo dopo la sequenza di apertura, che ci rivela una società in cui i draghi sono temuti e soppressi prima di raggiungere la maturità. A questo drago è stata però data una seconda occasione.

Futatsugi spiega: "Dapprima, il drago che si controlla in Zwei può soltanto correre. Il secondo stage è quello dove per la prima volta si fa un'esperienza di volo: l'idea è venuta dal nostro team. A parer mio, quello in cui ci si libra in volo per la prima volta è il punto migliore del gioco: ci sono soltanto il silenzio e il cielo, niente musica. Realizzare dei percorsi ramificati, tuttavia, è stato molto difficile, perché abbiamo dovuto realizzare il doppio dei livelli e dei materiali. Non volevamo però che i giocatori avessero un solo sentiero da percorrere".

Futatsugi afferma che fu in realtà Sega of America a suggerire al Team Andromeda il sistema dei livelli ramificati. Non fu che una delle mosse per affrontare le critiche rivolte al primo titolo, ovvero che trattandosi di uno sparatutto su rotaie l'esperienza fosse nel

BIFORCAZIONI

CINQUE GIOCHI COL DNA DI PANZER DRAGOON

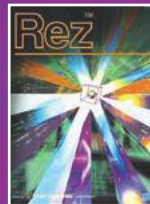
Panzer Dragoon Genos

■ NEL 2003, dopo l'uscita di Orta, un paio di membri di un fansite tedesco di Panzer Dragoon mostrarono il presunto leak di un filmato con del footage ripreso fuori schermo, apparentemente da una presentazione interna di Sega. Cupe immagini renderizzate, atmosfere minacciose e una sana dose di logo ufficiali confluivano a formare un trailer credibile, che convinse alcuni fan che si trattasse del nuovo episodio della serie. Purtroppo era solo un falso, che servì a sottolineare l'infelice verità che i fan fossero più interessati di Sega a veder continuare la serie.

Panzer Dragoon AGES 2500 Vol. 27

■ PARTE DELLA collana di classici rifatti AGES (ovvero, se ci fate caso, "Sega" al contrario), questa seconda uscita comprendeva l'originale Panzer Dragoon resuscitato in varie versioni su PS2 e con in più una miriade di contenuti di archivio e interviste bonus. Un buon gioco da aggiungere alla propria collezione di Panzer se dà fastidio tirar fuori il Saturn.

Rez

■ PUR SE NON direttamente collegato a Panzer Dragoon al di là della direzione artistica di Katsumi Yokota in entrambi i titoli (lo sviluppatore United Game Artists includeva anche vari ex membri del Team Andromeda), in Rez se ne può scorgere l'influenza nella prospettiva in terza persona, nel doppio arsenale di laser e colpi a ricerca e nell'azione su rotaie. Benché il producer Tetsuya Mizuguchi abbia affermato che non vi sia l'influenza di Panzer sul suo gioco, il retaggio dei draghi di Sega (oltre che di Space Harrier) è ben evidente fra i colori psichedelici e la musica tecno.

Phantom Dust

■ CHE CI CREDIATE o no, in questo titolo con personaggi umani dotati di poteri psichici, gli Esper (e creato da Yukio Futatsugi mentre era studio manager presso Microsoft Game Studios Japan), stavano quasi per esserci ancora una volta umani sul dorso di creature come draghi, leoni e serpenti giganti. Dato tuttavia che MGS aveva richiesto a Sega di creare un nuovo Panzer per Xbox (Orta), Futatsugi e il suo team decisero di andare in un'altra direzione. Altro aneddoto: il sistema di combattimento di Phantom Dust ha subito l'influsso diretto di Goldeneye 007 per N64.

TEAM ANDROMEDA: CHE FINE HA FATTO?

Yukio Futatsugi

■ IL PRODUCER DELLA SERIE è andato a lavorare in Microsoft Game Studios, dove ha creato Phantom Dust per poi lasciare la compagnia dopo qualche anno e fondare un proprio studio di sviluppo, Grounding Inc., assieme all'ex pupilla di United Game Artists Mineko Okamura. Oltre che di Crimson Dragon, lo studio è responsabile di vari prodotti legati a Nintendo.

Katsumi Yokota

■ DOPO LO scioglimento del Team Andromeda, Yokota [illustratore capo e character designer di Saga] entrò in United Game Artists come direttore artistico e illustratore capo per l'acclamatissimo Rez. Quando UGA fu assorbito dal Sonic Team, Yokota lasciò Sega col producer di Rez Tetsuya Mizuguchi e il programmatore Osamu Kodera per formare Q Entertainment. La loro prima fatica sotto la nuova bandiera è stata il memorabile puzzle game Lumines.

Kentaro Yoshida

■ PUR ESSENDO STATO un altro team, Smilebit, a creare Panzer Dragoon Orta, Yoshida è stato uno dei membri del nucleo originario del Team Andromeda a lavorare sul gioco. I successivi incarichi includono contributi alla serie di Ape Escape oltre che ad alcuni GdR di alto profilo su 360, ma dal 2007 il suo lavoro ha principalmente comportato di far nascere la serie di PixelJunk da Q Games, a Kyoto.

Manabu Kusunoki

■ DESIGNER e art director originario di Panzer Dragoon, in seguito Kusunoki ha lavorato come membro di Artoon a titoli come Pinobee e Blinx the Time Sweeper. Quando Artoon e altri studi di sviluppo, come Cavia e Feelplus, sono stati assorbiti da AQ Interactive, ha contribuito a Blue Dragon e The Last Story. Ha creato la concept art di Crimson Dragon.

Tomohiro Kondo

■ PRODUCER DELL'ORIGINALE Panzer Dragoon e director di Zwei, Kondo è ora un membro di Land Ho! (che incidentalmente ha sviluppato il porting di Panzer Dragoon per AGES 2500), studio di sviluppo con base a Tokyo che fra le altre cose ha sviluppato We Cheer, Just Dance e Dragon Blade per Wii. Con Crimson Dragon, Kondo ritorna in territorio familiare come game designer capo.

"Penso che il director di Drag-On Dragoon abbia giocato moltissimo a Panzer Drgoon", commenta Futatsugi.

Infine, anche dopo aver stipato tanti contenuti in Zwei, il Team Andromeda trovò il modo di aggiungerne ancora degli altri

complesso troppo breve per avere un valore duraturo. Una volta allungata in modo esponenziale la rigiocabilità di Zwei grazie ai livelli ramificati, il Team Andromeda aggiunse qualcosa che mostrasse i benefici della possibilità di scelta: il sistema di crescita.

"Volevamo che gli utenti giocassero a Zwei molte volte, e così abbiamo incluso una crescita visibile ai giocatori", ci racconta. "Pensavamo che scoprendo le numerose possibilità avrebbero voluto giocare ancora, e così il drago sarebbe parso una creatura vivente. Nel caso del primo Panzer Dragoon avremmo potuto introdurre draghi diversi, ma i giocatori forse non se ne sarebbero accorti perché sarebbe bastato loro giocarlo una volta. Coi livelli ramificati e gli stili di crescita di Zwei, però, abbiamo pensato che per la maggior parte ci avrebbero giocato più volte. E dal momento che lavoravamo a Panzer Dragoon Saga ci serviva un sistema di crescita anche per quello, così è stato utile dare l'avvio con Zwei".

Oltre ai raffinamenti e ai miglioramenti, a solidificare davvero il concept c'era un engine grafico rimaneggiato. Era evidente che il team avesse afferrato ciò di cui il Saturn era capace in senso grafico, avvolgendo i modelli dei personaggi e gli ambienti in texture più ricche e rendendo gli stage non più desolati bensì spesso affollati di fogliame, il che ci riporta alla mente la scena nella foresta col boss a metà fra la scimmia, l'insetto e il cavallo gigante. In realtà era però lo stage dell'acqua il momento visivamente più alto del gioco. Sfruttando la capacità del Saturn di gestire grossi bitmap a scorrimento, il Team Andromeda li sovrappose e li scalò per creare effetti impossibili da ottenere sulla rivale PlayStation. L'altro beneficio di questa tecnologia era la possibilità di creare senza troppa fatica paesaggi (soprattutto lacustri in questo caso) che si perdevano in lontananza.

Infine, anche dopo aver stipato tanti contenuti in Zwei, il Team Andromeda trovò il modo di aggiungerne ancora degli altri: il Pandora's Box. Ciliegina virtuale su una torta già ricca d'ingredienti, il Pandora's Box è figlio del capo programmatore di Panzer Junichi Sato, che nel tempo libero riuscì a inserire in Zwei draghi sbloccabili, una modalità Space Harrier, spari con effetti speciali, la velocità doppia e altro ancora. E pensare che i videogiocatori di oggi si accontentano degli Obiettivi. "È stata opera del capo programmatore, Sato-san", dice Futatsugi. "Ora lavora in Land Ho! [team di sviluppo all'opera su Crimson Dragon per Grounding], ma è stato programmatore di Panzer Dragoon e Zwei. Quando aveva del tempo libero faceva sempre qualcosa di nuovo e poi diceva: 'Venite a dare un'occhiata'. Quando ho visto questo materiale,

Tra gli anime fu d'ispirazione "Galleon, dove si scoprono robot perduti del passato", dice Futatsugi.

sapevo di volerlo aggiungere al gioco. Abbiamo creato Zwei in dieci-undici mesi, quindi non abbiamo in realtà avuto il beneficio di pianificare tutto ciò che volevamo inserire nel gioco al di là delle caratteristiche principali, ma il Team Andromeda ha fatto un sacco di cose puramente d'istinto. Tanti team di sviluppo stanno seduti ad attendere istruzioni, ma Andromeda prendeva l'iniziativa di fare le cose che riteneva divertenti".
In retrospettiva, Panzer Dragoon Zwei è stato chiaramente un modello di efficienza dello sviluppo e andrebbe considerato un paradigma del sequel videoludico, che migliora sia l'esperienza di gioco che la pura, semplice e gioiosa rigiocabilità.

Futatsugi non ha lavorato a Panzer Dragoon Mini e dunque non ha nulla da dire in merito al titolo Game Gear.

1996 - Panzer Dragoon Mini

■ SE PENSATE CHE Panzer Dragoon Saga sia uscito in sordina, sappiate che non è nulla a confronto dell'introvabile episodio per Game Gear, Sviluppato da tutt'altro team, Panzer Dragoon Mini era uno spin-off della serie principale che fu pubblicato solo in Giappone sul portatile Sega. Superficiale, dimenticabile, avente per protagonista una versione super deformed del drago blu del primo episodio, Mini è il primo (e unico) titolo di Panzer con un drago senza cavaliere. Solo per veri collezionisti.

1998 - Panzer Dragoon Saga

■ IL JRPG PIÙ rinomato del Saturn, Panzer Dragoon Saga, non poteva che veder aumentare la propria popolarità nel corso dei 14 anni dal suo debutto grazie a un infelice connubio di fattori: 1) è un gioco eccellente, 2) ne sono state prodotte pochissime copie, 3) è uscito alla fine del ciclo vitale della console. Pensate in quanti modi potreste giocare a Final Fantasy IV se lo voleste. Ora provate a fare lo stesso con Panzer Dragoon Saga. Potete giocarci in un solo modo: su Sega Saturn. Non è così difficile da reperire nella sua terra natale, il Giappone, ma chi volesse procurarselo adesso in versione inglese si prepari a spendere forte; a meno che qualcuno non realizzi un emulatore commerciale efficiente per il Saturn, è l'unico modo in cui potrete mai sperare di fruirlo.
Rimasto in sviluppo tre anni, dei quali il primo dedicato al planning e alla preparazione in parallelo con Zwei, Panzer Dragoon Saga aggiunse un nuovo membro alla brigata: Katsumi Yokota, a cui si deve la creazione dei meravigliosi e iconici art work del gioco. Poi diventato direttore artistico di Rez, Yokota conferì a Saga uno stile nettamente diverso. Pittorico, ultraterreno: si possono usare molti aggettivi per descriverlo, specie per quanto riguarda i due protagonisti Edge e Azel. Sebbene l'artwork fosse in mani capaci, i problemi di Futatsugi e il suo team erano altri: nessuno di loro aveva mai realizzato un JRPG prima.
"Terminata la storia di Zwei ho iniziato con quella di Saga, ma era molto difficile da scrivere", rammenta Futatsugi, "perché Sega non aveva nessuno sviluppatore interno di JRPG e quindi non sapevamo bene come crearne uno. Penso che proprio questo fatto ci abbia permesso di creare Saga, perché avevamo una prospettiva nuova e nessun preconcetto a trattenerci. Panzer Dragoon Saga era interamente doppiato e in 3D, e abbiamo realizzato tutti i filmati coi modelli dei personaggi.
"Di sicuro non è stato facile svilupparlo. Essendo la prima

volta che realizzavamo un JRPG, non conoscevamo i metodi migliori per narrare la storia. Così abbiamo usato scene in 3D reale coi modelli dei personaggi anziché artwork bidimensionali e riquadri di testo. Ma non ci siamo resi conto di quanto fosse difficile: nessuno nel team sapeva che impresa sarebbe stata creare tutti quei dialoghi doppiati e renderizzare oltre 90 minuti di scene 3D in tempo reale. Abbiamo pensato soltanto: 'Facciamolo!'"
I dolori della crescita correlati allo sviluppo di Saga portarono a ritardi sulla tabella di marcia e alla lievitazione del budget. Quando il gioco uscì nel 1998, il Saturn era ormai sepolto, spodestato sugli scaffali dai titoli per PlayStation ed N64. Ciò portò alle basse tirature del gioco, che lo resero difficile da trovare una volta finalmente uscito. E non aspettatevi nemmeno di vederlo mai comparire su

Essendo gran parte del Team Andromeda dispersa, è improbabile che Sega farà mai un nuovo Panzer.

Al tempo Sega non parve rendersi conto di aver creato un capolavoro del gioco di ruolo moderno

Virtual Console. Futatsugi racconta che una lotta intestina tra i vari caporeparto di Sega, combinata al budget gonfiato di Saga e alle vendite poco entusiasmanti, portò al congelamento della serie fino alla sua riesumazione su Xbox qualche anno dopo. Nessuno sa cosa sia successo al codice originale, ma qualcuno ha ipotizzato che sia andato tristemente perso nello scontro col management che seguì.
È un vero peccato, perché Saga è all'altezza della sua fama. È un tipo di JRPG diverso, solitario, praticamente agli antipodi di un Chrono Cross con le sue decine di personaggi. In Saga vediamo il mondo praticamente solo attraverso gli occhi di Edge, il protagonista principale, e poi di Azel, dapprima sua nemesi e poi amica fidata. Il sistema di combattimento, un ibrido fra turni e tempo reale (completo di metamorfosi del drago on the fly, versione espansa del sistema di crescita di Zwei), non somigliava a nulla che si fosse visto nell'esubero di JRPG dei tardi anni Novanta. In più era bellissimo attraversare il gioco a dorso di drago.
È forse vero che la reputazione di Saga sia cresciuta in proporzione con la sua rarità, ma si tratta realmente di un gioco speciale che conduce il giocatore in un viaggio misterioso ed evocativo lungo ben quattro dischi. Come i capitoli che lo hanno preceduto, Saga si conclude con un sacrificio che sembra stavolta reclamare il protagonista, Edge, assieme al suo drago. Nell'ultimissima scena, però, scorgiamo una Azel incappucciata che s'imbarca alla ricerca dell'amico. Un finale malinconico ed emozionante, che a quel punto rivela appieno i benefici di un numero ristretto di personaggi a cui pensare in contrapposizione al solito entourage di comprimari. Al tempo Sega non parve rendersi conto di avere inavvertitamente creato un capolavoro del gioco di ruolo moderno. Possiamo soltanto sperare che il codice originale esca fuori da un cassetto prima o poi.
Un'ultima prelibatezza da Futatsugi: "Moltissimi degli sviluppatori di Panzer Dragoon sono poi confluiti nel team di Shenmue, il cui sistema di telecamere è stato dunque mutuato da Panzer".
Per quanto amiamo Shenmue, volare e spazzar via dal cielo navi da guerra è un'infinità più entusiasmante che camminare a passo lento per Yokosuka in cerca di marinai.

Se i draghi di Panzer Dragoon somigliano ad armi, quelli di Crimson Dragon sembrano più delle creature aliene.

2002 - *Panzer Dragoon Orta*

■ IL LANCIO DI UNA nuova console è sempre considerato un'occasione perfetta per introdurre un nuovo franchise o riesumarne di vecchi. Benché il tempo intercorso fra Panzer Dragoon Saga e Panzer Dragoon Orta non sia stato così grande, il balzo grafico sembrò lungo anni luce. Dato che il Team Andromeda si era ormai sciolto da tempo a seguito dell'uscita di Saga, Orta fu creato da uno dei nuovi piccoli team interni di Sega: Smilebit. La storia ha inizio anni dopo la conclusione di Saga, e l'eponima Orta si rivela alla fine (spoiler!) la figlia di Edge e Azel. Parlando con Futatsugi, non coinvolto nello sviluppo di Orta, ci dice che nella sua concezione del finale di Saga Edge moriva davvero e la ricerca di Azel si sarebbe conclusa nel nulla. Dato però che la cosa non era mai stata dichiarata esplicitamente, il team di Orta colse l'occasione per creare una nuova generazione di Panzer Dragoon anche in senso letterale.
Orta, che tornava all'approccio su rotaie dei primi due capitoli, trasformò in un sol colpo la serie da virtuosa economa dell'hardware a macina-poligoni da guerra. Invece di dover compiere miracoli per far girare un gioco in 3D su Sega Saturn, Smilebit sfruttò le prestazioni della console allora più potente sulla piazza: l'Xbox. Non furono necessari chissà quali trucchi per far apparire gli elementi a schermo: tutto era magnifico e a tutt'oggi ha ancora un aspetto praticamente senza tempo grazie all'estetica e al character design. Per i fan più intransigenti di Panzer, fu una gioia solo a metà: da una parte era meraviglioso riavere la serie, che però allo stesso tempo non era più nelle mani del Team Andromeda. Per quanto fosse bello, dava una sensazione vagamente diversa. Il gioco era comunque ben fatto, con una curva di difficoltà ripida in linea con l'originale, e includeva persino un proprio Pandora's Box pieno di segreti (compreso tutto il primo Panzer Dragoon come bonus sbloccabile). In base ai propri meriti, Orta è una degna aggiunta alla serie che regge il passo ancor oggi, ma a cui sembra mancare per qualche motivo parte della vecchia magia, forse per via dell'uso di effetti grafici allora all'ultimissimo grido.

Se vi piacciono gli sparatutto su rotaie, Panzer Dragoon è fondamentale. Ancor oggi rimane in un'ideale top 5 del genere.

Crimson Dragon 2

LA REINCARNAZIONE DI PANZER DRAGOON SAGA?

■ ORA CHE Crimson Dragon è terminato, una delle cose più interessanti che abbiamo saputo da Futatsugi è che allo sparatutto per Kinect vuol far seguire, udite udite, un JRPG! Parlandone più nel dettaglio, Futatsugi chiarisce che al momento si tratta soltanto di un'idea, ma che se dovesse riuscire a realizzarlo sarebbe probabilmente un gioco scaricabile con mondo pseudo-aperto e per controller tradizionali. A confronto con Panzer Dragoon Saga, dice che "alcuni punti sarebbero simili, ma Saga ormai ha quindici anni. Ovviamente non possiamo creare un JRPG open world con un budget da Xbox Live, ma voglio realizzare un gioco che sembri aperto e però abbia una storia molto compatta. Dunque, voglio combinare le due cose pensandole in modo diverso per creare un JRPG di Crimson Dragon".

Dato che lo sparatutto Crimson Dragon non pone l'accento su un protagonista, il JRPG dovrebbe avere un personaggio centrale come l'Edge di Saga? "Dal momento che Crimson Dragon è stato pensato come un titolo multiplayer, non potevamo focalizzarci su un singolo personaggio. In un JRPG, invece, avremmo un protagonista forte", afferma Futatsugi. "Nello shooter, i giocatori vengono a sapere del mondo e di chi siano i nemici. Se realizzerò un 'Crimson Dragon Saga' si ricollegherebbe direttamente al finale del primo: lo sparatutto è solo un prologo della storia. Quindi, se volete vedere un JRPG di Crimson Dragon dovreste procurarvi l'originale Crimson Dragon in modo da conoscere la storia. E se lo realizzassi non penso che avrebbe combattimenti a turni; sarebbe come lo shooter con elementi da JRPG action".

IL COLLEZIONISTA

La vostra guida mensile ai più rari tesori retro

Panoramica dei grandi classici in versione Atari.

La collezione Atari, il cuore dell'Atari Temple.

Dettagli

NOME: Carlo
COGNOME: Ambler
NICKNAME: Atarisan
ETA': 42 anni
PEZZO DA COLLEZIONE: The Great American Cross Country Road Race (Activision 1985) per Atari Home 8 Bit

Un collezionista Atari? Magari!!!

Ricorre nel 2012 il quarantennale della nascita di Atari, fondata nel 1975 dal leggendario Nolan Bushnell (che di fatto ha creato l'industria del videogame) ed è stata la prima azienda del settore ad avere un mercato di massa. Quale modo migliore per festeggiare l'anniversario se non ospitare sulle nostre pagine un appassionato collezionista della casa americana? Carlo Ambler, per gli amici Atarisan, è da sempre un videogiocatore ma inizia la sua collezione recentemente, nell'Aprile del 2010, proprio in occasione del 25° anniversario del suo primo computer, un Atari 800XL ricevuto per il suo 15° compleanno nel lontano 1985. Prima "gemma" della sua collezione un Atari 400 boxed, seguito poi dall'800 e tutte le relative periferiche. Fondamentale l'amico Luigi Loreto, che gli ha donato i suoi gioielli di casa Atari dell'epoca dando di fatto inizio alla collezione. Il suo giocattolo preferito? L'accoppiatore acustico Atari 830! La sua casa romana è ormai nota nel settore come Atari Temple, ed è spesso visitata da altri collezionisti. Carlo è un vero purista, e colleziona solamente pezzi marchiati Atari, in condizioni perfette, boxati e che sembrano appena usciti dalle fabbriche originali. Anche i videogame sono rigorosamente per piattaforme Atari e troviamo titoli del calibro di Star Raiders, Pac-Man, Millipede, Missile Command o Super Break Out per Atari 400/800 e tantissimi altri classici come Space Invaders o River Raid per Atari VCS, rigorosamente in versione "Darth Vader". Non mancano titoli per Atari XE come Ballblazer. Nella collezione spunta anche un gioco per Game Boy Advance, ma trattandosi di Atari Anthology non possiamo ritenerlo off-topic. I suoi titoli preferiti oggi sono quasi gli stessi del 1985, Star Raiders II, Caverns of Mars, Alley Cat, Donkey Kong, Galaga, Exciting Soccer e, a sorpresa, Mario 64! Trovate Carlo su Facebook, dove ha fondato il gruppo Atari Planet.

Fabio "Super Fabio Bros" D'Anna

Atarisan collauda il misterioso accoppiatore telefonico Atari 830! "UFO mi sentite??"

NOTA: Le quotazioni indicate nel borsino si riferiscono a prodotti sostanzialmente integri, nonché dotati di box originale e manuali di istruzioni annessi.

retromarket

LA BORSA VALORI DEL RETROGAMING

Quarant'anni di storia Atari attraverso le macchine da lei prodotte. Dai primi modelli casalinghi di Pong fino al Jaguar, ultima console della grande A, alla fine schiacciata dal predominio Playstation.

TITOLO: ATARI HOME PONG (C-100) 1 GAME
VERSIONE: USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1975
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 200+ EURO

TITOLO: ATARI SUPER PONG (C-140) 4 GAMES
VERSIONE: USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1976
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 150+ EURO

TITOLO: ATARI ULTRA PONG (C-402S) 16 GAMES
VERSIONE: USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1977
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 200+ EURO

TITOLO: ATARI VCS (VIDEO COMPUTER SYSTEM) "HEAVY SIXER"
VERSIONE: USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1977
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 160+ EURO

TITOLO: HOME COMPUTER: ATARI 400/800 (4K OD 8K)
VERSIONE: USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1979
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 200+ EURO

TITOLO: ATARI 2600 "DARTH VADER"
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1982
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 120 EURO

TITOLO: ATARI 5200
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1982
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 130 EURO

TITOLO: ATARI 2800 "CINDY" JAPAN LIMITED
VERSIONE: JAP
ANNO DI PRODUZIONE: 1983
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 150+ EURO

TITOLO: ATARI 7800 PROSYSTEM
VERSIONE: PAL/SECAM
ANNO DI PRODUZIONE: 1984
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 140 EURO

TITOLO: ATARI 130 XE (128K) PERIODO JACK TRAMIEL
VERSIONE: USA
ANNO DI PRODUZIONE: 1985
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 80+ EURO

TITOLO: AATARI 520 ST (512K)
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1985
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 100 EURO

TITOLO: ATARI 2600 JR.
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1985
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 50 EURO

TITOLO: ATARI XE GAME SYSTEM
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1987
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 70 EURO

TITOLO: ATARI LYNX
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1989
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 90 EURO

TITOLO: ATARI JAGUAR
VERSIONE: PAL
ANNO DI PRODUZIONE: 1993
PRODUTTORE: ATARI
QUOTAZIONE: 200+ EURO

TITOLO: ATARI FLASHBACK "REPLICA VCS"
VERSIONE: USA
ANNO DI PRODUZIONE: 2004
PRODUTTORE: ATARI INC
QUOTAZIONE: 30 EURO

SAY GOOD GAME AND LEAVE

di Simone "AKirA" Trimarchi *simonetrimarchi@me.com*

SIMONE "AKIRA" TRIMARCHI nasce ingegnere e cresce gamer: a sette anni ripara l'alimentatore del suo amato C64 con il saldatore, a 23 diventa campione italiano di Starcraft e prende per la prima volta un volo intercontinentale con destinazione Seoul, Olimpiadi dei Videogiochi. Oggi il saldatore non è più nelle sue corde, mentre i videogiochi continuano a suonare dentro al suo cuore rimbombando su www.insidethegame.it.

Dove si nasconde lo Stealth?

→ Nascondersi nelle ombre? Ormai è diventato impossibile

H **ove sono finiti i giochi Stealth?** La mia column di questo mese ha un argomento molto attuale: la sparizione, o quasi, di un genere videoludico che ha reso indimenticabili alcune produzioni come Metal Gear Solid, Splinter Cell o Thief. Sto parlando quei titoli in cui non sparare un colpo verso il nemico era sinonimo di riuscita e non di fallimento. Se fate mente locale ai videogiochi usciti negli ultimi cinque anni, probabilmente sarà difficile individuare molti titoli propriamente appartenenti a questa categoria. L'unico che viene in mente a me è il remake del videogioco The Chronicles of Riddick per Xbox 360 (originariamente era una produzione per la prima Xbox). La domanda quindi è lecita: che fine ha fatto il genere Stealth? Fondamentalmente la risposta non può essere: Ðè sparitoÐ, perché non è vero. Il genere è stato ibridato nelle altre produzioni. Sebbene spesso molti, tra cui anche il sottoscritto, si lamentano che i videogiochi stanno diventando sempre più facili, da alcuni punti di vista diventano invece più complessi.
Ad esempio permettono al giocatore una varietà di decisioni che, in passato, non erano assolutamente in grado di erogare. In precedenza, appunto, un gioco come Thief spingeva a non affrontare il nemico ma a nascondersi nelle ombre per piazzare un'unica, letale, freccia. Come? Semplice. La spada non provocava danno ai nemici e ingaggiare un qualunque scontro, anche con la più inerme delle guardie, portava a morte certa. I programmatori, quindi, con un preciso limite di gameplay, avevano costretto il giocatore a scegliere l'approccio stealth, piuttosto che permettergli di esaminare la situazione e decidere di conseguenza se nascondersi, scappare o affrontare il nemico a viso aperto. L'evoluzione dei videogiochi è quindi passata attraverso titoli i cui limiti erano molto stretti fino ad arrivare alle produzioni odierne, dove invece viene lasciata al giocatore più scelta.
Il genere stealth quindi non è assolutamente sparito ma, anzi, è quasi onnipresente: nell'ultimo Deus Ex, ad esempio, essere silenziosi e invisibili durante le missioni è solo una parte del tutto. Si può scegliere questa via oppure si può aprire il fuoco su tutto e tutti.
Pensate poi anche al famosissimo Assassin's Creed, lo definireste un gioco stealth? Dubito, eppure è pieno di fasi in cui bisogna essere invisibili al nemico. Il punto è che produrre oggi un titolo dove nascondersi è l'unica via per raggiungere gli obiettivi prefissati dai programmatori, sarebbe frustrante per tutti i giocatori che non amano quel tipo di gioco e quindi sconveniente in termini economici. Semplicemente vende più un titolo dove posso fare quello che voglio, anche giocare a nascondino. Certo, a fronte di questa modernizzazione si è comunque perso qualcosa: quella sensazione, davvero appagante, nello spezzare il collo alla guardia dopo aver strisciato per dieci minuti tra una fonte di oscurità e l'altra. Una meccanica che comunque rimarrebbe interessante esplorare magari con la tecnologia grafica odierna, tra fonti di luce che cambiano in real time e, perché no, controlli basati sul movimento. Chissà che magari Dishonored, titolo che probabilmente troverete già nei negozi quando leggerete questa column, non sia proprio il gioco che i fan del genere stealth stavano aspettando.

> "Il genere stealth quindi non è assolutamente sparito ma, anzi, è quasi onnipresente"

MARKETPLACE & DINTORNI

di Eugenio Antropoli spygamer1@gmail.com

EUGENIO ANTROPOLI segue home entertainment, cinema, musica e videogiochi. Già giornalista e critico videoludico, nonché esperto di trade, si occupa di business videoludico presso un'importante azienda italiana.

Parte terza: il non luogo

→ Cloud, multischermo, device differenti, stesso gioco

Ed eccoci al futuro prossimo (o presente in evoluzione). Se penso a quanto eravamo stupidi ad inizio anni '90 (Il Tagliaerbe, del 1992, è forse il punto più alto di tali ingenuità), ovvero all'epoca in cui guardavamo alla realtà virtuale come punto di arrivo del nostro passatempo preferito, mi si stampa un sorriso malvagiamente "jokeriano" sulla faccia. Invece di pensare alla facilità e soprattutto alla praticità di utilizzo, sognavamo da geek incalliti una seconda realtà tecnologica in cui immergerci. Come se non bastasse la realtà "vera" che già ci circonda. Sappiamo tutti com'è andata, con i vari guanti e caschi virtuali che fanno bella mostra di se di tanto in tanto in qualche fiera, ma che all'atto pratico si sono rivelati solo inutili e soprattutto scomodi orpelli hi-tech. In questo senso nutro qualche speranza per le sperimentazioni di Valve e Google, ma a quanto pare dovremo attendere almeno 4 o 5 anni per vedere qualcosa di concreto.

> "Un luogo non ben definito dove continuare la stessa attività ogni qualvolta se ne ha l'esigenza"

La vera posta in gioco dei prossimi anni videoludici e non si gioca sull'integrazione continuativa delle stesse applicazioni tra i vari apparecchi. Faccio un esempio di vita vissuta: gli appunti dell'articolo che sto scrivendo in questo momento li ho presi nella pausa caffè sul computer in ufficio, mentre l'idea del titolo, che prontamente ho trascritto usando lo smartphone sullo stesso foglio elettronico (tramite Google Docs), mi è venuta in pausa pranzo tra gli scaffali di un centro commerciale. Di ritorno a casa, il notebook che avevo lasciato in standby mi è servito per buttare giù le prime idee, mentre nel bel mezzo della cena, tra una chiacchierata e un boccone in famiglia, visionavo su tablet alcune news e articoli su web che mi potevano dare un ulteriore spunto di riflessione. Nel frattempo ho consigliato un film a mia moglie tramite l'applicazione presente sul suo cellulare. Dopo aver visionato i titoli di testa, la parte restante della pellicola è stata visionata sulla Tv tramite Xbox in streaming, mentre scrivevo il resto dell'articolo sul PC fisso che di solito uso per i videogame.
Ed eccola la realtà virtuale che non sognavamo: un'esperienza multischermo, 7 per la precisione, in altrettanti posti diversi, che hanno trasferito la nostra vecchia scrivania in un luogo non ben definito. Un non luogo appunto, dove continuare la stessa attività ogni qualvolta se ne ha l'esigenza.
Perché non fare lo stesso con i videogiochi? In realtà è già possibile via cloud, anche se l'ampiezza di banda è ancora un problema non da poco. Ma non nel caso dei giochi "offline" ad alto budget, visto che ancora non siamo in grado di miniaturizzare una scheda grafica all'avanguardia in modo da inserire tale tecnologia in uno smartphone o un tablet, anche se questi ultimi, così come le recenti Tv uscite sul mercato, stanno dimostrando che ormai non manca poi molto (la serie ES di Samsung monta processori dual core). In ogni caso la strada è bella che tracciata anche per i nomi noti del videoludo; lo dimostra l'acquisizione di Gaikai da parte di Sony (la mossa più sensata della multinazionale nipponica da molti anni a questa parte) e l'esperienza multidevice di SmartGlass che caratterizza Windows 8 (l'unica cosa degna di nota di Microsoft dello scorso E3), e che sarà utilizzabile anche su Xbox 360 tra qualche giorno con l'arrivo dell'ormai tradizionale aggiornamento autunnale. Ovviamente tutte queste caratteristiche saranno alla base dell'esperienza videoludica delle console di nuova generazione in arrivo tra la fine del 2013 e l'inizio del 2014, sperando che nel frattempo non abbiano perso definitivamente appeal presso il popolo dei videogiocatori casuali. Ah, dimenticavo, l'articolo che avete appena letto è stato consegnato con il tablet comodamente seduto in birreria. Realtà, alcolica.

ITALIAN TOP GAMER

di Fabrizio Tropeano *info@italiatopgames.it*

ITALIATOPGAMES, sul modello proposto da aggregatori quali Metacritic e Gamerankings, propone per ogni uscita video ludica sul mercato, recensioni e anteprime provenienti dai 58 principali siti italiani oltre a news, filmati ed immagini. ITG ora è "splittato" in due siti: www.italiatopgames.it un sito all news, e www. italiatopgames.com l'unico aggregatore videoludico italiano.

Remember Me: 2 Lezioni dal nuovo titolo Capcom

→ Remember Me sta al Gamescom come Watch Dogs all'E3

La presentazione a sorpresa di Capcom per Remember Me al Gamescom ci ha lasciato con due importanti lezioni. La prima riguarda la conferma di quanto già accaduto all'E3 con Watch Dogs. Non è vero che nell'era del web, delle immagini e dei filmati leaked, se c'è la volontà reale da parte di un publisher, non si possa mantenere segreto un titolo fino al momento della sua presentazione. Sono estremamente convinto che solo una minima parte di quanto emerge sulla rete come "leaked" sia realmente leaked. Molto più probabile che sia un modo da parte dei responsabili di marketing di testare le reazioni di addetti ai lavori e videogiocatori ad un gioco, ad un nome, ad un contesto narrativo per poi, in caso, prendere le adeguate correzioni. Ma visto che sono un inguaribile romantico del videogioco, è stato bello per la seconda volta in poco tempo, scoprire un titolo nella sua interezza senza alcun tipo di indiscrezione. Così è stato per Watch Dogs, così è stato per Remember Me e ci siamo andati molto vicini anche con Metal Gear Solid Ground Zeroes di cui, a parte qualche minimo spiffero, non sapevamo nulla fino ad inizio di settembre. Speriamo che anche chi muove i fili del marketing e della comunicazione dei publisher comprenda come l'effetto sorpresa giochi decisamente a loro favore...

L'altra lezione che ci lascia Remember Me è che sempre di più per Microsoft e Sony sia difficile proporre sul mercato titoli in esclusiva. La produzione Capcom infatti, nata da un team francese di navigati ex Ubisoft e Quantic, era nata come una esclusiva per Playstation 3 ma Sony ha poi fatto (presumiamo per ragioni economiche) un passo indietro. Se mi metto ad elencare tutti brand che dall'era PS2/Xbox a quella PS3/360 sono passati da esclusive a produzioni multipiattaforma, finisco rapidamente i caratteri a disposizione. A mo' di esempio vi faccio solamente qualche nome: Ninja Gaiden, Dead or Alive, Mass Effect, Splinter Cell, Soul Calibur e potremmo continuare per molto a lungo...

E l'approccio sempre più multipiattaforma probabilmente sarà ancora più marcato nella prossima generazione di console (al di là di quando saranno disponibili i nuovi hardware...). Avrà quindi ancora senso avere in casa sia Playstation 4 che Xbox 720 quando il parco software tenderà ad essere sempre più comune così come la qualità dei titoli che per ragioni di budget, anche in questa generazione differivano di veramente poco nonostante le capacità hardware di Playstation 3 ed Xbox 360 non fossero del tutto simili?

> “La presentazione a sorpresa di Capcom per Remember Me al Gamescom ci ha lasciato con due importanti lezioni”

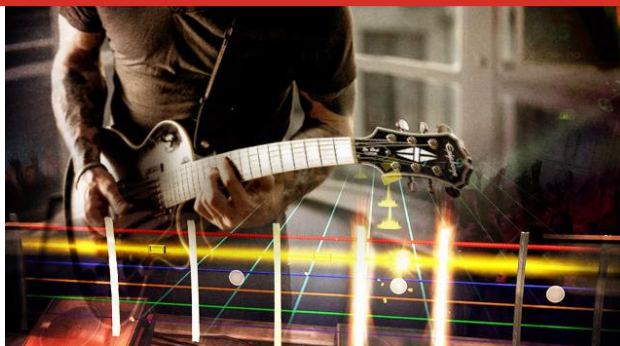
In tanti hanno profetizzato di una console unica (lasciando da parte Nintendo che comunque ha percorso una sua via sotto vari aspetti unica e, visti i risultati, decisamente vincente), un vero paradiso per i videogiocatori che da sempre hanno dovuto o sobbarcarsi la presenza in casa di più console, oppure parteggiare per uno dei fronti, supportare al massimo le proprie esclusive e rosicare un po' per quelle degli altri. Al 99,99% Microsoft e Sony non troveranno mai un accordo per arrivare ad un hardware unico, la loro reciproca speranza è che uno dei due molli come hanno fatto in passato altri ma il sostanziale pareggio di questa generazione (gli ultimi dati parlano di una differenza di unità vendute sotto il milione e mezzo a favore di Xbox 360 su un totale di 140 milioni di console sparse per il mondo) renderà la console war ancora più cruenta nonostante il numero di esclusive su cui poter realmente basare il conflitto sarà ancora più basso che in passato. E difficilmente cambieranno le cose nonostante le profezie di sventura di molti per Playstation 4 e Xbox 720 a causa della concorrenza del mobile gaming, del social gaming, dei tablet sempre più videoludici, di Ouya che, secondo la nostra opinione, non scalfirà di nulla il mercato dei due colossi.

GR HOTEL

Prima colazione inclusa

gr.hotel@playmediacompany.it

Game Republic Hotel
Via di Santa Cornelia 5/A - 00060 Formello RM
Tel. 06 33221250 //FAX 06 33221235

Right Rocksmith riuscirà a fare diventare tutti chitarristi?

Check In

Forse non tutti sanno quanto questa rubrica sia importante, per me. E quanto mi sia cara. Era circa due vite fa che, da giovane e inesperto redattore, presi in mano la guida esclusiva della posta (al tempo chiamata GR Mail Box) durante la "rivoluzione" di Game Republic. Quando, cioè, passammo dall'essere una rivista fondamentalmente tradotta e piuttosto impersonale (seppure comunque molto bella, a mio avviso) all'essere quella realtà viva e polifonica che avete imparato a conoscere e amare. Ecco, sulla posta trovai uno spazio per esprimermi, per diventare il Metalmark che sono.
Era tutto nuovo ed eccitante, tutto fottutamente unico al mondo. Questo lavoro, con i suoi alti e bassi, i press tour, i colleghi, l'industria in generale, l'E3, i codici review... Dannazione, erano altri tempi. Ma che tempi! Non si tratta di nostalgia, ma di lucida consapevolezza dello scorrere del tempo, di come tutto cambia intorno a noi mentre, dannazione, anche noi cambiamo.
Ero un ragazzino che leggeva Riccardo Albini su Video Giochi di Jackson e poi mi sono trovato, un paio d'anni fa, a organizzare un premio con lui come presidente di giuria. Ero fan del mitico Matteo Bittanti Filosofo e ora ho pubblicato un mio libro nella sua collana Ludologica. E potrei andare avanti per ore. Fa strano, credetemi. Fa strano pensare che la nostra vita scorre, check point dopo check point, in parallelo con i videogiochi e i loro protagonisti.
Rivedo le riviste che ho curato, scorro le pagine, rileggo i miei pezzi e ripercorro la mia vita... Sono cose che ti gonfiano gli occhi di lacrime e ti stringono lo stomaco, sapete? Vi voglio bene, lettori di GR. Oggi come ieri, voi siete la nostra famiglia. Grazie.
Metalmark

FRIGO BAR

OPINIONI, DELIRI E RIFLESSIONI DALLA PAGINA FACEBOOK DI GR

"Io a Mass Effect 3 non avrei dato un voto. Voglio dire, a moltissimi piace un sacco (come a me), e ad altri non piace proprio per nulla"
Duccio Carnicelli manda pirandellianamente in pensione la critica giornalistica.

"Ma il gamepad del Wii U ha come antenato il controller del Dreamcast? E come mai adesso tutte le nuove console scelgono sempre il bianco o il nero come colorazione al lancio?"
Un certo Kazuma Kiryu (!) s'abbandona a dubbi laceranti...

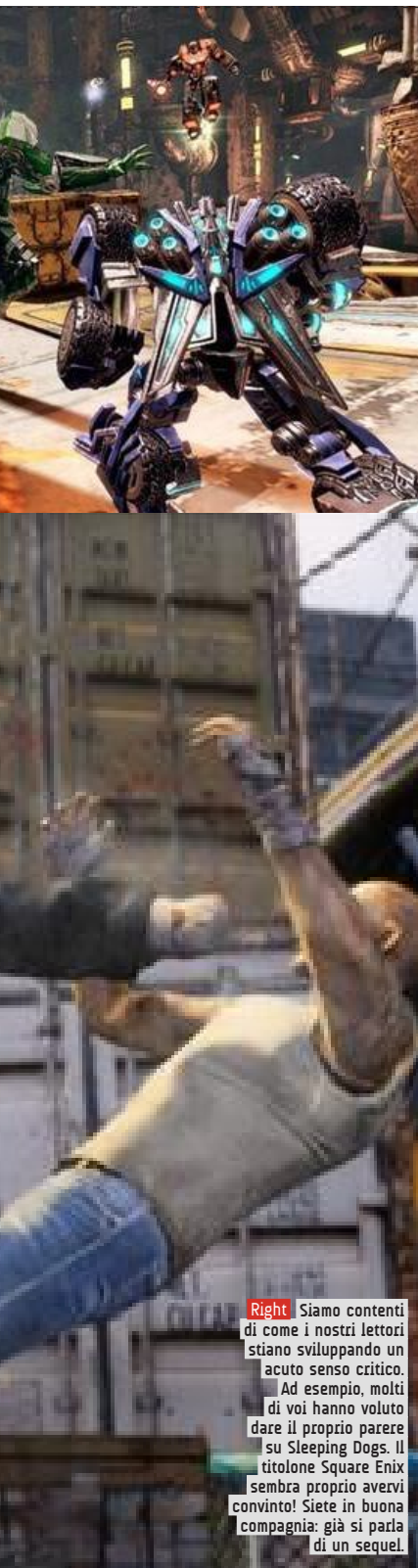
"Perché altrimenti non saprebbero come rivendertela dopo 6 mesi"
... Andrea Pautasso cerca di rispondergli in maniera cinica...

"Perché chi le fa è un cane"
... E Alessio Rosati chiude la questione lapidario.

"COD è un brand inutile come l'esistenza di Justin Bieber"
Luca "Shepard" Paternostro sul solito Call of Duty.

"Per vincere a Crysis 3 raggiungete la cima della cupola in sella a una moto con il vostro fastidioso figliolo e lanciate una bomba!"
Attimi di assoluto non-sense firmato Don Mazzi. Segue il nulla.

EVERY DOG WILL HAVE ITS DAY

Buongiorno mitica redazione di Game Republic, l'estate è finita e io, dopo 3 mesi passati senza aver mai acceso l'Xbox causa vacanze e lavoro, mi ritrovo a comprare un gioco che attendevo da mesi: Sleeping Dogs. Scarto la confezione e inizio a giocare. Il gioco mi prende subito tantissimo! Erano mesi, o forse anni, che non mi divertivo così! Forse dai tempi di Resident Evil 5, anche se i due Final Fantasy X e X-2 comunque mi sono piaciuti. Ma andiamo avanti: il gioco è davvero fatto coi controfiocchi, non c'è un periodo morto, neanche uno!

Right Siamo contenti di come i nostri lettori stiano sviluppando un acuto senso critico. Ad esempio, molti di voi hanno voluto dare il proprio parere su Sleeping Dogs. Il titolone Square Enix sembra proprio avervi convinto! Siete in buona compagnia: già si parla di un sequel.

C'è sempre qualcosa da fare, le missioni si susseguono a un ritmo incessante, la trama è da premio Oscar e il carisma dei personaggi è da urlo! Ho letto da più parti che i combattimenti ricordano quelli di Batman: Arkham City. Niente di più errato! Qui le mosse sono molte di più e, quando ti trovi ad affrontare nemici

"A nessuno interessa Beatmania per PS1, boxato? Vorrei disfarmene al più presto causa riordino totale"
Giorni dopo, Alessio Rosati avrebbe scoperto che no, non interessa a nessuno.

"Queste le porterei anche mentre dormo!"
Alfredo "Astro" Loi commenta la foto delle infradito di Pac-Man.

"Ma Rocksmith è fatto d'oro che costa 89,99 Euro?"
Legittima obiezione di Alex "Luthor" Di Pietro.

"Ho una sensazione, ma è giusto una personalissima impressione: Resident Evil farà la fine di Final Fantasy. E lo dico con una tristezza infinita, visto che era la mia saga preferita. Giapponesi masochisti!"
Cesare Conti e il suo sesto senso di ragno.

"Questa sera verrà presentato il nuovo iPhone, telefono che ha cambiato in parte anche il modo di giocare: cosa vi aspettate da questo nuovo smartphone?"
Simone "Spartan" Fifa interroga la Community, ma nessuno risponde. Segno evidente che non ci si aspetta nulla?

"Ieri sera mi sono cucinato un bell'hamburger con Cooking Mama 4!"
Daniele Rossi, in evidente stato confusionale.

"Il nuovo Transformers è un "signor" gioco, e chi dice il contrario è un cippa lippa (qualsiasi cosa significhi)"
Arcangelo "Hero" Pellecchia vi ha avvertito.

"Almeno la versione di Tekken non colleziona cacche rosa, dai..."
Andrea Pautasso sull'Action Figure di Alisa nella Limited di Tekken Tag Tournament 2. C'è da capirlo, per mezzo thread l'hanno chiamata Arale!

"Avranno scoperto l'acqua calda, ma Zelda su WiiU ha sempre un perché"
Mario Giuseppe Ranieri. E come dargli torto?

Up Wii U è al centro di numerosi dibattiti e discussioni, sia in redazione che tra voi lettori. Ormai manca davvero poco...

particolarmente numerosi, l'adrenalina sale a 1000! Il modello di guida è degno dei migliori Need For Speed, le musiche e l'atmosfera ricreano una delle migliori Hong Kong mai apparse nei videogame e anche la longevità non è affatto male. Per concludere, secondo me, Sleeping Dogs è un capolavoro assoluto, uno dei migliori giochi di questa generazione di videogame, su tutti i sistemi disponibili. Con la speranza che la mia missiva venga pubblicata, mando un salutone a tutto lo staff, facendovi i complimenti per il lavoro fatto (anche se qualche volta non siamo d'accordo su qualche recensione)!
Paolo Amoresano

MOSSGARDEN: Con quella vaga aria da ShenMue, l'accattivante impianto narrativo e l'indole "combattiva" del sottovalutatissimo Rise To Honour (chi se lo ricorda?), Sleeping Dogs ha conquistato anche me. Benché imperfetto, questo gioco vanta difatti uno spessore notevole, che affonda salde radici in un protagonista non solo efficace, ma anche credibile.
Logorato dalle sue ansie, fedele alla causa, eppure assai suscettibile al fascino del lato oscuro, Wei Shen è il Donnie Brasco dei poligoni: un prim'attore complesso, che rifiuta la bidimensionalità del tipico Action Hero, per trasferire al pubblico tutto il peso delle sue incertezze. Sono convinto che l'emancipazione culturale del settore sia indissolubilmente legata all'avvento di testimonial simili e continuo a credere che il raggiungimento di questi traguardi valga sempre bene qualche texture annacquata.
METALMARK: Evviva il pluralismo, verrebbe da dire. Anch'io, infatti, sono a favore di Sleeping Dogs, che pure non è stato trattato benissimo su queste pagine. Carattere, qualità della narrazione e persino una dose rispettabile di innovazione: chi se lo sarebbe aspettato da un True Crime?!?

GAME DICTATORSHIP

Caro GR, di solito i curatori delle varie rubriche di posta nelle riviste di videogiochi devono necessariamente pubblicare le lettere "politicamente corrette", quelle il cui pensiero è generalmente condiviso. Ergo alcuni argomenti non vengono mai toccati, come il fatto che Xbox 360 è talmente rumoroso che, per quanto mi riguarda, avrebbe dovuto essere ritirato dal mercato come merce fallata. Tutti ne parlano bene invece. E questo è un dato di fatto.
Più soggettivo è il discorso sulla PS3: l'ho trovata da subito una console non all'altezza, e la mancata retrocompatibilità (se non attraverso metodi elaborati, per utenti esperti di informatica) ha fatto sì che odiassi la macchina Sony sin dall'uscita. Salvo solo il Wii, nonostante sia la console meno potente. Nelle console di oggi, sempre più simili a PC, giocare è diventato quasi un optional. E io per quale motivo l'ho comprata a fare, se non per giocarci? Tra "console-PC" e un PC vero e proprio, a questo punto, punterei su un PC. La vittoria di quest'ultimo sulle console di ultima generazione è palese. Ed è triste, se detto da un "consolista" puro come me.
Il Saggio (Ferrara)

MOSSGARDEN: Pubblico volentieri la missiva del Saggio, altro non fosse che per dimostrargli la nostra apertura verso argomenti "politicamente scorretti" e onorare il fatto che egli abbia scelto di scriverci a mano! Per il resto, che dire... Le conclusioni tratte sono senz'altro interessanti, peccato che le motivazioni dietro di esse non siano altrettanto valide. Insomma, Xbox360 e PS3 hanno certo difetti più rilevanti...
METALMARK: Ora dovrai morire, Mossgarden. Sai bene che la rumorosità dell'Xbox 360 non può essere nominata,

Right Sembra incredibile, ma Mass Effect 3 fa ancora parlare di sé tra le pagine di GR Hotel. Non sarà il più bel gioco del 2012, ma sicuramente è uno dei più controversi! E il nostro Metalmark continua a odiarlo a morte.

DALLA DIREZIONE

MESSAGGI E SFOGHI DEL GR TEAM

"Retro Studios deve realizzare un FPS serio per WiiU. Basta con il resto. Basta!"
Metalmark

"Prometeo sarebbe un gran fan di Kojima..."
Valerio "Revolver" Pastore

"Tiny Tina è la mia nuova eroina! Sarei stata così, se fossi vissuta su Pandora..."
Francesca "Franny" Noto

"Ok, New Super Mario Bros. U è sempre lo stesso gioco, ma devo comunque finirlo!"
Guglielmo De Gregori

"WiiU mi lascia ancora qualche dubbio: Premium Pack o ZombiU Pack?"
Manuele Paoletti

"Far Cry 3 è decisamente l'FPS che aspetto di più!"
Leon Genisio

"Dal 2 ottobre al 21 dicembre non farò altro che giocare Resident Evil 6... poi il mondo potrà anche finire!"
Michele Giannone

"Nintendo: cover band di se stessa"
Mossgarden

sulle pagine della Repubblica Popolare dei Videogiochi. Shin, Revolver... portatelo nelle segrete e incatenatelo al PC con FarmVille 2! E perquisitelo: potrebbe avere indosso un 3DS clandestino! Scherzi a parte, Saggio, qui non ci sono tabù. Il 360 è rumoroso? Vero. Ed è stato detto eccome, sulle riviste... solo, intorno al lancio, non ora che siamo prossimi al cambio generazionale! Mi sembrerebbe un discorso un po' fuori tempo, non credi? Quanto alla PS3, la mia è retro compatibile, perché è la prima uscita. Poi, certo, Sony ha preso la decisione di tagliare quella caratteristica causa costi di produzione troppo alti. Giusto? Non saprei. Necessario, però. Quanto al Wii, tu salvi la console che io, in definitiva, condanno, nonostante l'abbia supportata e tifata ai tempi del lancio e durante il primo anno. E non tanto (o, meglio, non solo) per motivi di scarsa potenza, quanto perché Nintendo ha trascurato quasi al 100% una categoria a me cara. Quale? Quella dei Videogiocatori. Quelli veri.

OLD SCHOOL GAMER

Innanzitutto, GRANDI. Vi seguo dal primo numero e non mi avete mai deluso. Non vi ho mai scritto perché trovo bello, ma poco costruttivo, commentare i vari giochi o le console, in quanto, per dirla con una banalità, "ognuno ha i propri gusti" (a me, ad esempio, il finale di Mass Effect 3 è piaciuto e non l' avrei cambiato). Poi, però, sul numero 142 leggo la column di Eugenio Antropoli che mi fa riflettere sul futuro del nostro passatempo. Si fa un gran parlare delle nuove console, sembra che se non usciranno nel 2013 non riusciremo più a vivere, ma già adesso gli sviluppatori fanno fatica a pareggiare i conti perché decine di milioni di dollari vanno al marketing... Riduciamolo drasticamente: licenziamo un po' di cosiddetti sapientoni, creiamo un ufficio stampa con un paio di addetti che si occupano anche di aggiornare il sito web e il gioco è fatto. In questo modo tornerebbero a vendere le riviste di settore, grandi e piccoli sviluppatori avrebbero tutti la stessa visibilità, e noi forse potremmo avere anche più giochi di qualità. Se gli addetti ai lavori continueranno a seguire questo andazzo, non ci sarà neanche bisogno delle nuove macchine, mancheranno i giochi, ed io non voglio certo giocare sull'iPad e sull'iPhone (o, peggio ancora, col Kinect). No, io sono un giocatore old style: voglio un joypad, una console, una TV e dei grandi giochi possibilmente offline. Ciao GRANDI, continuate così!
Dottorotty

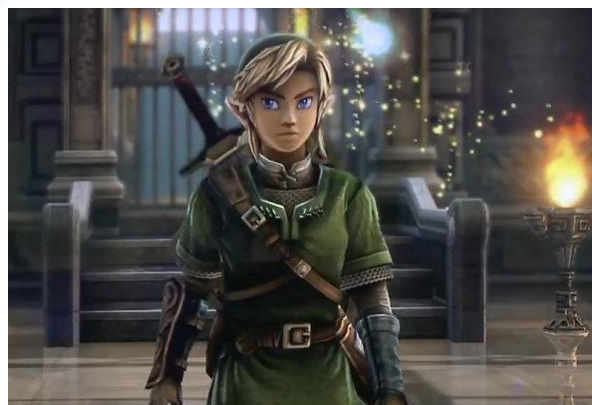
MOSSGARDEN: Caro Dottorotty, non sono certo che la soluzione da te proposta possa ripianare gli equilibri che regolano l'attuale industria dei videogame. Come immagino sospetterai, la natura di questo business è andata difatti incontro a mutamenti radicali nel corso degli ultimi anni, i quali, oltre a delineare i contorni di uno scenario più complesso, rispondono alle esigenze di un pubblico molto diverso da quello che alimentava il business fino a

qualche anno fa. In tal senso, sarei portato a riconoscere unicamente a noi utenti il potere di favorire un'eventuale riconfigurazione dei trend. Guai, d'altronde, a credere che l'industria decida di riconfigurare sé stessa senza una chiara spinta da parte dei suoi clienti.

METALMARK: Aggiungo però che neanche io voglio finire confinato a giocare con telefoni, tablet e Kinect. Il Videogioco, quello che con orgoglio ci fa mettere la lettera maiuscola, merita di più di essere il comprimario di un device per friggere le cotolette panate e smistare le email. Potrà passare anche per il telefono, il Videogioco con la "capital V", ma mi sembra ancora presto. Nel frattempo, tenete stretti PC e console e combattete con noi.

Left A proposito di nuove console, dovreste trovare già nei negozi la nuova PS3 "super slim". Che ne pensate?

SOCCER DEATHMATCH

Gli Europei di calcio sono ormai un ricordo lontano, ma il fischio finale ha inevitabilmente lasciato un pizzico d'amaro in tutti noi. Un cammino, quello degli Azzurri, che ha fatto sognare il nostro paese, ma che alla fine si è concluso con una pesante sconfitta ai danni di una Spagna stratosferica. Tanto di cappello ai vincitori. Sconfitta che comunque non è riuscita a scalfire la nostra voglia di calcio e, soprattutto, l'inizio di un nuovo campionato all'insegna del bel gioco. Siamo poi entrati in piena estate e anche questa è trascorsa in fretta tra indiscrezioni di mercato, polemiche che non mancano mai e trasferimenti milionari da capogiro che sono andati di pari passo con le lunghe giornate torride di questi mesi. E così tutto ha un nuovo fischio d'inizio, tutto riprende... e l'entusiasmo dei tifosi crea un vortice di emozioni che si propaga fino a toccare le soglie del nostro amato settore. Ebbene sì, perché oggi milioni di videogamer, pulcini e future promesse stanno aspettando impazienti l'arrivo di due titoli che li faranno sognare in questo nuovo anno calcistico. FIFA e PES, che te lo dico a fare! Da una parte PES (o ISS, per i nostalgici vecchietti come noi) che ha dato il via alle danze in epoca Super Nintendo in quel lontano 1996, facendo poi il suo debutto su PlayStation nel 1998, se non ricordo male. Successo inarrestabile da allora, trovando sempre più consensi dal mondo console in termine di critica e popolarità ma che poi ha subito un rallentamento proprio in questi ultimi anni. Complice quel FIFA, rivale di sempre, che ha raggiunto il brand targato Konami nella stagione 2009 per il meritato sorpasso. Ora si apprestano a fronteggiarsi per l'ennesima volta ed entrambi faranno impazzire i tifosi di tutto il mondo. Lo ammetto, negli ultimi anni ho preferito il titolo EA: un po' per cambiare, vuoi per trovare nuovi stimoli, e un po' perché FIFA ha avuto il merito di catturare la mia attenzione. Ma il passaggio di consegne, allora, non fu così semplice a dire il vero. Non voglio esagerare, ma qualche anno fa lo definii un "tackle a gamba tesa", o meglio "un tradimento" verso chi mi aveva dato davvero tanto. In fondo è stato PES (dopo Sensible Soccer) ad accompagnarmi nell'adolescenza e, dopo tutti quegli anni passati insieme a tirar calci ad un pallone, non è stato affatto facile tagliare i conti col passato. La critica, negli ultimi anni, si è fatta sentire parecchio contro PES ed il rimprovero più pesante è stato forse definirlo "un gioco incapace di liberarsi di binari prestabiliti" e che, al contrario, il titolo EA ha reso quasi invisibili. Ed in mezzo al calderone dei criticoni ci son finito anch'io, e non nascondo di non avergli perdonato più nulla... licenze incomplete e difetti storici di sempre rappresentavano così capri espiatori da imputare come atto di accusa! Stesso discorso per la telecronaca, dove il seppur ottimo Pierluigi Pardo niente poteva contro la mia ammirazione per Fabio Caressa. Gusti personali, per carità, ma oggi si cerca la perfezione anche in questo. E pensare che una volta impazzivo per la telecronaca di Nando Martellotti in Yattodetaman! Poi arrivarono Holly e Benji, e con loro le mitiche telecronache di Sergio Matteucci. Ed era veramente incredibile la passione con cui raccontava le sfide chilometriche dei nostri amici; un grande davvero Sergio. Ma torno a parlare del titolo Konami e, se ci penso bene, con tutte

le sue imperfezioni, PES è cosi... prendere o lasciare. E proprio da pochi giorni ho potuto ammirare la demo di PES 2013 ed improvvisamente è rinato qualcosa che ha messo in serio dubbio la mia scelta tra i due colossi. Devo ammettere che questa sorta di stato confusionale è una piacevole sensazione, derivata dal fatto di vedere finalmente un PES pronto a dar battaglia e di nuovo alla ribalta del calcio che conta. Certo, la mia scelta è ancor lontana, e non so ancora dove darò sfogo ai miei sogni di gloria, ma a tutti gli appassionati del genere e ai seguaci di Game Republic auguro "buon calcio a tutti", e che il divertimento, almeno per una volta, vinca sulla critica... FIFA o PES che sarà.

Fabio "Rooster" Gallo

P.S. Il fattore "critica" non è in alcun modo rivolto a voi, né a chi ha il dovere di testare e giudicare un prodotto per dar modo agli utenti di optare per la scelta giusta. È un discorso puramente personale per chi, come il sottoscritto, è stato troppo duro nella critica. E lo

TUTTO ESAURITO

LE INTERVISTE IMPOSSIBILI DI GR

SNAKE
SOSIA DI CHARLES BUKOWSKI

E così, caro il nostro Snake, dopo averle regalato l'ebbrezza della terza età, il sommo Hideo Kojima ha deciso di farle assaggiare anche la quarta. Come l'ha presa?
"Un attimino che mi si scollano gli incisivi... Ecco qua. Ehm... Scusi, qual era la domanda? Sa com'è... l'Alzheimer..."

Lasciamo stare... In un certo qual senso, ci ha già risposto. Piuttosto ci dica, come mai in Metal Gear Solid 4 lei somigliava a D'Alema e oggi ci ricorda di più il vecchio Giobbe Covatta?
"Non lo so. Però le dico una cosa, se questo Giobbatta di cui parla lei mi somiglia, non deve passarsela chissà quanto bene..."

No, infatti. In ogni caso, quando si parla di Action Heroes, l'età non sembra contare molto... Ha visto ad esempio I Mercenari 2?
"Ho un occhio solo. Ho visto soltanto quello che succedeva alla sinistra dello schermo".

E cosa succederà, invece, nel prossimo Metal Gear?
"Non posso sbilanciarmi molto, anche perché se cado ci rimango. Però posso dirvi che nella confezione del Remake HD di Zoe troverete il primo livello giocabile del progetto, col sottoscritto intento a fuggire da una casa di cura piena di badanti inferocite".

UP Sulla nostra pagina Facebook, in molti hanno notato una certa somiglianza tra la statuina presente nell'edizione limitata di Tekken Tag Tournament 2 e Arale Norimaki, la simpatica bambina robot di Dr. Slump e Arale. Sarà, ma noi non riusciamo a cogliere la similitudine...

sono stato oltremodo. Scusate se ho allargato i confini del discorso ma mi son reso conto che il calcio abbraccia tanti e tanti rami della nostra vita. Come sempre, buon lavoro ragazzi!

MOSSGARDEN: Potrei facilmente eludere la triste realtà che si cela dietro la mail del buon Rooster, limitandomi a ribadire l'attuale superiorità del brand EA rispetto al suo eterno rivale. Ma il mio ruolo impone una risposta differente. È difatti necessario porre adeguato accento sulla necrosi che affligge il mercato dei titoli calcistici: una devastante deriva che si manifesta tanto nelle aleatorie modifiche proposte dalle edizioni stagionali dei suddetti titoli, quanto nello stitico dualismo che limita, ormai da anni, le sorti di un intero genere a due soli brand. Dice: "Ma la storia ci insegna che la leadership di questo settore è sempre dipesa da esclusivi testa a testa!". Vero, eppure nessuno può negare che titoli come Sensible Soccer e Kick Off abbiano costruito la loro superiorità anche importando le piccole conquiste ottenute in parallelo da tanti, tantissimi comprimari... Quelli che mancano a FIFA e PES.

METALMARK: Dopo Kick Off e Sensible Soccer, la mia strada da gamer si è molto allontanata dal calcio elettronico, quindi né PES né FIFA sono mai stati il mio pane quotidiano. Sono contro troppe parti della filosofia contemporanea dell'e-soccer. Non vorrei un gioco all'anno, ad esempio. E non vorrei giochi con quaranta combinazioni di tasti, perché uccidono l'immediatezza e rendono impossibile dar vita a estemporanee sfide decorose tra padrone di casa (e di console) e amici neofiti. Ma questa, mi rendo conto, è decisamente un'altra storia...

UP Le origini di PES passano per l'indimenticato International Superstar Soccer. Quanti di voi ricordano Carboni, centravanti italiano vagamente somigliante al buon vecchio Fabrizio Ravanelli?

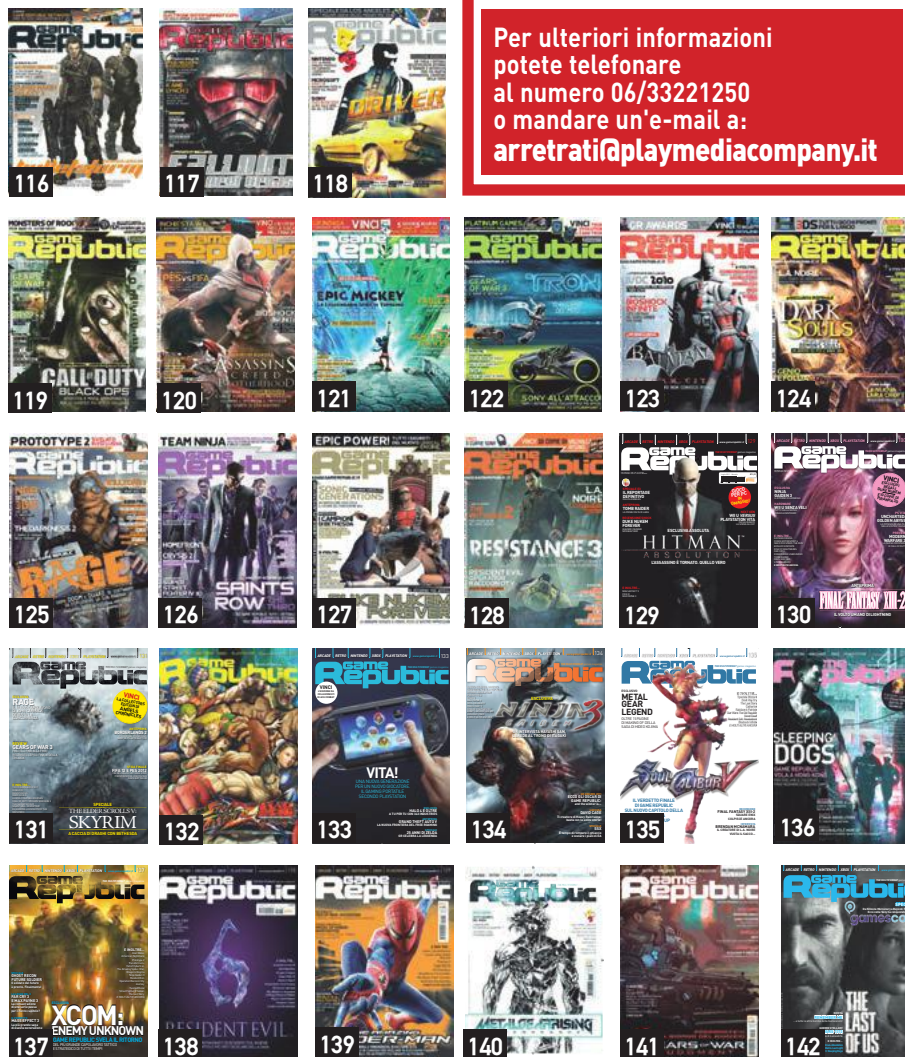
Check Out

→ Un po' per nobile sfoggio di democrazia, un po' per mancanza di spazio, abbiamo lasciato che GR Hotel del mese scorso si chiudesse con una lettera di Tony Fuckusan priva di commento. Apprezzando molto la vernacolare vena critica del nostro amico, ho pensato tuttavia di sfruttare questo Check Out per rispondergli in differita, nella speranza di risentirlo al più presto. Ebbene, caro Fucku, ti dico che... sul fronte "politico", il tuo giudizio su EA riflette la nota tendenza dei più a identificare come il male assoluto qualsiasi major assurta al vertice dell'industria: è successo con Microsoft, poi con Sony, quindi con Apple e ora con EA, la quale fa però videogame da un pezzo, senza essersi di certo limitata a produrre solo Madden in serie. Facile, dunque, dare addosso a chi detta le regole, ma occorrerebbe prima riconoscere che, senza il contributo di questi leviatani, non avremmo avuto granché da regolare. Palesemente parlando, non ho mai fatto mistero poi di sperare in un futuro in cui gli aggiornamenti annuali dei titoli sportivi di maggior grido non vengano più recensiti alla maniera tradizionale... Attualmente, nessun editore può comunque permettersi il lusso di ignorare il lancio di un FIFA 13; e fin quando milioni di lettori consulteranno siti e riviste soltanto per sapere se PES è in grado di reggere botta, ogni redattore designato avrà l'obbligo "tecnico" di esprimere un giudizio netto a riguardo. Ora, potremmo senz'altro discutere sulla superficialità di certi entusiasmi, ma non credo sia corretto farlo in questa sede.
Mossgarden

Game Republic Arretrati

116

117

118

Per ulteriori informazioni potete telefonare al numero 06/33221250 o mandare un'e-mail a: arretrati@playmediacompany.it

119

120

121

122

123

124

125

126

127

128

129

130

131

132

133

134

135

136

137

138

139

140

141

142

PER RICEVERE GLI ARRETRATI*

- Compila il coupon in basso specificando il numero che desideri ricevere e le copie richieste.
- Invialo insieme alla fotocopia della ricevuta di pagamento a:
  PLAY MEDIA COMPANY
  Servizio Arretrati
  Via di S. Cornelia 5/A
  00060 Formello RM
  Oppure via FAX
  al numero 06.33.22.12.35
- Il costo di ogni arretrato è pari al doppio del prezzo di cover.

PUOI EFFETTUARE IL PAGAMENTO TRAMITE:

• VERSAMENTO SU CONTO CORRENTE POSTALE
numero **99353005**
intestato a
Play Media Company Srl,
Via di Santa Cornelia, 5/A
00060 Formello RM,
specificando nella causale
"arretrati Game Republic"

•ASSEGNO NON TRASFERIBILE
intestato a
Play Media Company Srl
e spedito a
Play Media Company Srl,
Via di Santa Cornelia, 5/A
00060 Formello RM

• BONIFICO BANCARIO SULLE SEGUENTI COORDINATE:
Banca del Fucino
Codice IBAN: **IT91X0312403210000000232811**
Intestatario:
Play Media Company srl
Via di Santa Cornelia 5/A
00060 Formello RM
specificando la causale
"arretrati Game Republic"

• ACQUISTO ONLINE TRAMITE CARTA DI CREDITO
sul sito **www.playmediacompany.it**
(in questo caso non è necessario compilare il coupon)

*** prima di effettuare l'ordine controllare la disponibilità dei numeri sul nostro sito: www.playmediacompany.it**

Game Republic

☐ Arretrati

VI PREGHIAMO DI SCRIVERE I VOSTRI DATI IN MODO CHIARO, POSSIBILMENTE IN STAMPATELLO.

Nome .... Cognome ....
Indirizzo .... N ....
Località .... Cap .... Prov. ....
E-mail .... Telefono ....

GAME REPUBLIC N.	NUMERO DI COPIE	PREZZO

Totale ____________

SCELGO DI PAGARE CON

☐ VERSAMENTO SU CCP
☐ ASSEGNO NON TRASFERIBILE
☐ BONIFICO BANCARIO

Game Republic N. 143
Mensile - Ottobre 2012
Registrazione presso il Tribunale di Tivoli con il n. 33/2008 del 26/11/08
ISSN 1129-0455

MAGAZINE TEAM
DIRETTORE RESPONSABILE: Alessandro Ferri
PUBLISHER Carlo Chericoni
SERVIZIO EDITORIALE A CURA DI Idra Editing srl
ART DIRECTOR: Giorgio Meo
GRAFICI: Enrica Casciotti, Iris Prina

HANNO COLLABORATO: Marco Accordi Rickards, Eliana Bentivegna, Guglielmo De Gregori, Francesca Noto, Valeria Poropat, Gianpaolo Iglio, Virginia Petrarca, Valerio Pastore, Manuele Paoletti, Leon Genisio, Davide Panetta, Francesco Ricci, Paolino Maisto, Lorenzo Fazio, Andrea Peduzzi, Michele Giannone, Simone Trimarchi, Fabrizio Tropeano, Eugenio Antropoli, Alessia Padula, Micaela Romanini, Giovanni Guarrera, Fabio D'Anna, Giulio Pratola, Fabio Di Felice, Davide Alexandro Fiandra, Marco Tassani, Marco Maru, Marco Lucio Papaleo, Sonia Sufflico,

SI RINGRAZIA:
Halifax S.p.A. (William Capriata, Fabio Perrotta), Sony (Andrea Cuneo, Andrea Vellucci, Alessandro De Leo, Tiziana Grasso), Take Two Italia (Monica Puricelli, Barbara Ruocco, Federico Clonfero), Ubisoft (Alberto Ziello, Stefano Celentano), Atari (Paola Menzaghi), Edelman (Nicola Veneziani, Ornella Fazio, Michele Maschio), Leader (Livio Cantagallo), Electronic Arts (Alessandra De Bernardi, Luciana Stella Boscaratto, Francesca Damato, Luca Bonecchi), Activision (Laura Lombardi, Francesca Carotti), Vivendi (Simone Isella), Microsoft (Andrea Giolito), Nokia (Siria Criber), Blue Label Entertainment (Silvia Nova), Capcom (Ben Le Rougetel, Diana Sequeira Nunes), Bandai(Yoko Yatsuzuka), FromSoftware (Keiichiro Segawa), Genki (Mitsuyoshi Ozaki), Hudson Soft (Shinsuke Fujiwara), Hori(Ryuta Horinouchi), Idea Factory (Konomu Mashimo), Irem (Shigeichi Hondo), Jaleco (Masami Shinozaki), Koei (Tomomi Matsushita), Konami (Yoshinori Aoyagi), Marvelous Interactive (Takuhiro Goto), Namco (Yuko Tuskui), Sega Japan (Tetsuya Takahashi), Skip (Kenichi Nishi), SNK Playmore (Ryoko Suzuki), Sony Computer Entertainment (Nanako Kato), Square Enix (Makiko Noda, StŽpanie Journau, Abbass Hussain, Antonio Marfuggi), Q-Entertainment (Tetsuya Mizukami), Sarugakucho (Toru Hashimoto), Taito (Takao Kawashima, Yasukazu Sawada), Tecmo (Miho Sano), THQ (Angela Lippolis, Paolo Pastorelli), Cidiverte S.p.A. (Giovanna Cosentino, Gustavo Provasi), Disney Interactive (Carole Degoulet, Sophie Stumpf), Media Hook (Giuseppa Gatto)

SERVIZIO ARRETRATI: Play Media Company Srl
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: arretrati@playmediacompany.it

STAMPA
Arti Grafiche Boccia Spa
Via Tiberio Claudio Felice, 7 - 84131 Salerno

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO PER L'ITALIA
Parrini Spa – 00060 Formello RM – Via di Santa Cornelia, 9
Centr. Tel. 06/90778.1; Milano – Viale Forlanini, 23 – Centr. Tel. 06/90778.1

Concessionaria esclusiva pubblicità:
Play Media Company S.r.l.
Viale E. Forlanini, 23 - 20134 Milano
Tel. 02/45472867 - Fax 02/45472869
Agenzia generale

Emotional Advertising Srl
Via Melzi D'Eril, 29 - 20154 Milano
Tel. +39 02/76318838 - Fax +39 02/33601695
info@emotionaladv.it - www.emotionaladv.it
Responsabile di testata: Romano Scabini
Segreteria di direzione: Emanuela Bottanelli
Gestione materiali: Selene Merati selenemerati@emotionaladv.it

PLAY MEDIA COMPANY SRL
Sito Web: www.playmediacompany.it

PRESIDENTE: Uberto Selvatico Estense
AMMINISTRATORE DELEGATO: Alessandro Ferri

DIRETTORE GENERALE: Rosanna Di Francesco
UFFICIO PRODUZIONE: Loredana Bambina, Costanza Barbantini, Giuseppina Settembre
DIRETTORE MARKETING: Luca Carta
UFFICIO STAMPA: Luca Carta ufficiostampa@playmediacompany.it
UFFICIO AMMINISTRATIVO: Carolina Marinelli
CONTROLLO DI GESTIONE: Veronica Belotti

Play Media Company Srl
Sede Legale, Direzione, Redazione e Amministrazione:
Via di Santa Cornelia, 5/A - 00060 Formello (RM)
Tel. 06/33221250 - Fax 06/33221235
E-mail: info@playmediacompany.it

La Play Media Company Srl pubblica anche:
PS MANIA - Il mensile per PlayStation
PlayStation Magazine Ufficiale Italia
Xbox 360 Magazine Ufficiale
Pokémon Mania
Pokémon Mania Enigma

Psygnosis: 1984-2012

Questo che state leggendo, cari miei, è un epitaffio. Perciò, se non siete in vena di ascoltare un vecchio marmittone che si abbandona un poco alla malinconia per i "bei tempi che furono" (bleah!), forse fareste meglio a voltare pagina e tornare serenamente a farvi i fatti vostri. In caso contrario, siete invitati a unirvi a me nel dare un ultimo saluto a SCE Studio Liverpool, per gli amici Psygnosis.
La brutta notizia è di poche settimane fa; come forse saprete Sony ha deciso di chiudere i battenti dello studio di Liverpool che, all'ora del decesso, stava lavorando a due progetti: un nuovo capitolo della serie WipEout e un action. Nei comunicati stampa il colosso giapponese ha parlato di "riorganizzazione delle risorse", che forse è un modo un po' più comodo e gentile (o ipocrita, fate voi) per parlare di crisi.
Ora, se appartenete a quella generazione che si è avvicinata ai videogame con l'arrivo della prima PlayStation, probabilmente ricorderete Psygnosis soprattutto per titoli come WipEout, Destruction Derby o Colony Wars, e magari sarete sì scossi, ma fino a un certo punto. Tuttavia, se siete nati tra la seconda metà degli anni Settanta e l'inizio degli Ottanta, per voi il logo con il gufo avrà senz'altro un sapore più forte: quello di pomeriggi passati a friggere l'Amiga su titoli come Shadow of the Beast o Agony, opere capaci di spremere al massimo i chip della macchina Commodore fino a farle sputare infiniti livelli di paralasse e trovate grafiche commoventi. Sulle pagine ingiallite delle mie vecchie riviste Psygnosis era dipinta come la sofware house un po' snob, quella dei box raffinatissimi, delle grafiche inconfondibilmente "metalliche" e mozzafiato, delle musiche struggenti e dei livelli di difficoltà al limite dell'impossibile. Bilanciamento imperfetto o sadismo? Forse ora propenderei per la prima ipotesi, storcendo il naso; Ma nell'anno di grazia 1989 un gioco come Shadow of the Beast rappresentava una sfida che nessuno voleva perdersi, fosse anche solo per vedere "come diavolo avranno disegnato il prossimo livello". Ma nel nido del gufo non crescevano soltanto action o shoot'em up: il team fondato nel 1984 da Ian Hetherington e Jonathan Ellis nel corso della sua storia ha saputo mettersi alla prova su moltissimi generi, contribuendo a creare dinamiche di gioco innovative: basti pensare al seminale Lemmings, il geniale rompicapo che ha originato dozzine di epigoni e influenzato una generazione di game designer. Eppure, proprio ora che i videogame sono al culmine del loro percorso, Psygnosis non c'è più. E il mondo è un posto un po' più triste.

Prossimo numero
IN EDICOLA DAL 5 NOVEMBRE

→ **DESTINAZIONE FUTURO**
Il periodo più caldo dell'anno (in termini di uscite, non siamo migrati in qualche luogo esotico) è ufficialmente arrivato. GR vi dà qualche motivo per coi dovreste cominciare a risparmiare i vostri soldi, con le recensioni di alcuni dei titoli più attesi dell'anno.

SCOPRI UN NUOVO MODO DI GIOCARE.

PS VITA
PlayStation Network
Solo su PlayStation
LittleBigPlanet PS VITA
SONY

Vinci uno stage di 1 mese dai miei creatori
playstation.it

Touch Screen – Sposta gli oggetti e usa i tuoi gadget

Retro Touch Pad – Rimuovi gli ostacoli e risolvi i puzzle

Sensore di Movimento – Agganciati, dondolati e guida i tuoi veicoli

Doppia Camera – Scatta e usa le tue foto per creare adesivi e elementi di gioco personalizzati

SONY
make.believe